Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Haziran 2021/06 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 164 • ISSN: 1307-8933



LEGENDARY EDITION

MASS EFFECT

KUMANDAN SHEPARD'IN ANISINA...





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

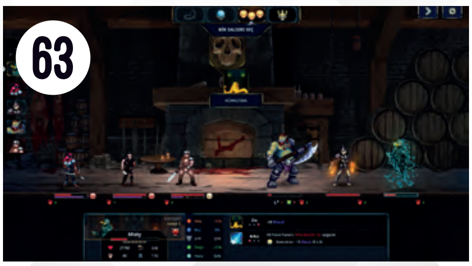
DATA

PİKSEL

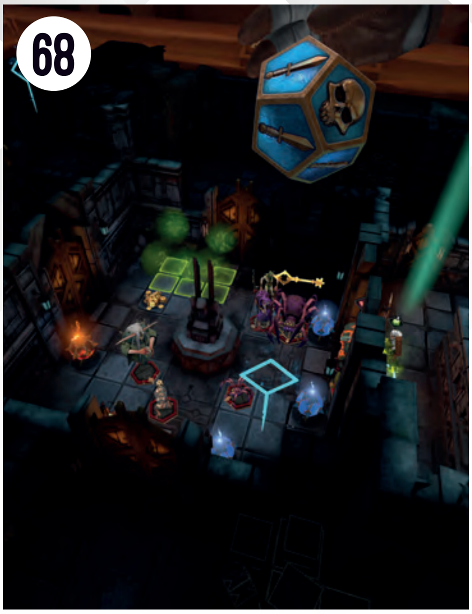
















Mass Effect Legendary Edition



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

HAYAT SALYASI

Bugünlerde herkes gençlerin peşinde… Eski nesillerin hayatta kalmayı başarmış üyeleri ya azarlayarak, ya gaza getirmeye çalışarak, ya kendi tecrübeleri etrafında örgütleyerek bu çağın gençlerine aslında topluca yardım çığlığı atıyor. Tepeden konuşur gibi göründüklerine bakmayın, gerçekten yardım çığlığı atıyorlar… O eski nesillerin bir üyesiyim, oradan biliyorum. Tüm bu öğütler, tespitler, beklentiler vs. çaresizliğimizi gizlemek için. Kendi sorumluluklarımıza sahip çıkmak yerine topu elinde neredeyse hiçbir şey olmayan bizden beter durumdaki bir başka nesle atıyoruz.

Bu ülkede ortalama bir gencin bizim gençlik zamanlarımıza göre tek kayda değer avantajı kendi Youtube kanalını açabilmek. "Bütün dünya elinizin altında" goygoyuna gerek yok… Belki hangi kitabı, hangi müziği, hangi filmi isteseler ona erişecekleri bir ortamları var evet ama başladıkları bir kitabı bitirecek odaklanma yeteneğini bile bu çağ aldı insanların elinden. Hangi bilgiye isteseler erişebiliyorlar evet ama dezenformasyonun altın çağındayız, bilgi zannettikleri şeylerin çoğu zırva (gerçi dezenformasyonun asıl kurbanı yaşlılar, haklarını yemeyelim 😊). Diğer yandan bizim neslin hiçbir zaman çözmek zorunda kalmadığı çok çeşitli problemlerle donanmış şekilde gençliğe adımını atıyor bu kuşak. Sabah gözümüzü "Marmara Denizi öldü" haberine açıyoruz örneğin, dünyanın en genç denizinin insan eliyle yok edilen ilk deniz olduğunu öğreniyoruz… Hemen altında "Müzik endüstrisi can çekişiyor" haberi. 21 yaşımda olduğumu ve bu yaz için hiçbir konser planı yapamadığımı düşünüyorum da… Dertlerin en küçüğü gibi görünüyor şu an ama değil.

Bir kuşağı problemlerle boğup onlardan kendi dertlerimize çare olmalarını bekleme lüksümüz yok. Z'lere değil, X'lere, Y'lere, boomer'lara söylüyorum; abilik ablalık yapmak istiyorsanız çocuklara balık tutmayı öğretmeyin, nerede balık kaldı onu söyleyin. Gerisini kendileri keşfeder.

forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ



Dergiden ayrılan görsel yönetmenimiz Gizem Sedef'e bütün o güzel sayfalar ve efsane kapaklar için bir kez de buradan teşekkür edeyim. Yolun açık ola, ne yapsan en iyisini yaparsın!

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Biz aslanız aslan!

Yeter!

Yeter ama artık OGZ ahalisi! Olmaz böyle iş! Ocak 2020 sayısını koklayıp ona bakarak ağlamaktan (!) gözümde yaş kalmadı yahu! Önceden Level'ı alıyordum, sizin yerinizi tutmasa da yine de birazcık da olsa acılarımı dindirebiliyordu ancak geçen sayıda en sevdiğim köşeler olan Küheylan ve Anarşist'i göremeyince onu da bıraktım. Şu garibana yardım edin de çıkarın şu sayıyı fiziksel olarak :) OGZ'yi alıp eve getirmenin, ilk olarak kapağı çevirip Serpil'in bölümünü (adını unuttum :P) okumanın farklı bir tadı vardı. Ha, bunları şu anda da yapıyorum ama o eski tadını vermiyor. Basın artık şu dergiyi siz de rahatlayın biz de rahatlayalım.

Bunun dışında The Witcher 2 ve 3'ü tekrardan oynadım, The Witcher 3'ü yarıda bıraktım (78 saat oynadıktan sonra bitmeyince afakanlar bastı) ve senin gazına gelip TWW oynadım.

Artık sorulara geçsek iyi olurmuş gibi sanki :) Hadi bakalım.

1. Geçen sayıda neden Son Jeton yoktu? Şahsen dergide en sevdiğim köşelerden biri olan Pixel'in yarım bırakılması üzücü.

2. Acaba bana birkaç tane değeri bilinmemiş cRPG önerir misiniz? Bu konuda çok bir oyun bulamadım nedense (ve lütfen JRYO önermeyin, 2 ay önce FF7, 8 ve 10'u ilk kez oynadım, artık JRYO görünce kusuyorum).

3. One Piece'e başlamak istiyorum ama baktım 700 küsur bölüm



varmış. Onca vaktime değer mi?

4. Yine 3. soruya benzer bir soru. Yakuza 0 oynamaya başladım ama çok içim bayıldı, bıraktım. Birkaç ay sonra "şunlara bir tekrar bakayım" diye başlayasım geldi ama bu sefer de öyle uzun bir seriye başlamaktan korktum. Bu korkuyu en aza indirmek için soruyorum: Bu oyunu hangi sırayla oynamalıyım? Hangisi makbul?

Evet, bugünlük bu kadar oyundagezenler. Ben TWW oynamaya gidiyorum. Görüşürüz!
- Hazar Karadaş

İsyanların bol olsun Hazar, hoş geldin. Basılı dergi konusunda söyleyebileceğim yeni bir şey yok ya maalesef. Basım-dağıtım maliyetlerini, şunları bunları Serpil bilir, basılıya geçmemeyi tercih ediyorsa bir bildiği vardır demek düşer bana. Ha, duygusal konuşmak gerekirse ben de çok özledim, o ayrı :)

Selamlar Hazar, inan ben de çok özledim, hâlâ alışverişe çıktığımda kendimi dergi reyonunun önünde Oyungezer ararken bulduğum oluyor. Ama Ömer'in dediği gibi maliyetler uçmuş, istiyoruz ama ülke ekonomisi el vermiyor basılıya :) - Mutlu

The Witcher 3 de candır ama ölümlemesine girdiysen milyon



Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!



tane soru işareti falan derken darlayabilir, anlayabiliyorum. Özleyince geri dönersin bence, geri döndüğünde ağırdan al biraz, su gibi akar o zaman. Özleyene kadar da TWW idare eder zaten seni.

The Witcher 3 benim de en çok başlayıp bitirmeden bıraktığım oyunlardandır sanırım, o kadar soru işareti, rün, silah, eşya, zırh, görev filan derken darlayabiliyor insanı. TWW başlamakla iyi etmişsin, fantezi serisine pek sıcak bakmasam da Total War çok değerli bir seridir, ilgini çeken bir dönem varsa tarihi oyunlarına da bak derim. - M

1. 2 aydır elde bir tane Son Jeton var aslında ama hesap şöyle oluyor: Bir gün basılırsa diye dergiyi yine forma hesabında yapıyoruz. Yani 2 + 8'in katları. Son anda bir şey girmek gerekirse falan bu hesaba uydurmak için bir şeyleri atmamız gerekiyor, güncel bir şey olmadığı için de Son Jeton ilk kurbanlardan oluyor. Geçen ay normal sayfalar da azdı Pixel'de, o hiç hoş olmadı ama bu ay telafi etmişizdir biraz umarım.

2. Valla eskilere gidersen Baldur's Gate'ler, Neverwinter Nights'lar, Fallout'lar her daim gideri olan oyunlar. Güncel ve biraz geri planda kalmış dersen de Tyranny ve Wasteland 3 gelir aklıma. Wasteland'i oynamadım ama Tyranny harikaydı, devamı muhtemelen asla gelmeyeceği için çok üzülüyorum.

Öncelikle "değeri bilinmemiş" oyunlar olarak Baldur's Gate'ler, Fallout'lar, Wastelend 3'ler önerilmesini kınıyorum ama benim de bu konuda pek fikrim yok maalesef :(Shadowrun: Dragonfall (2014) ve Pathfinder: Kingmaker aradığın yapımlar olabilir belki. - M

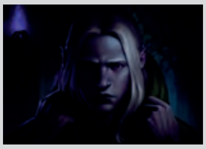
3. Ah ah, çok karışık bir soru sordun. Bir yanım büyük bir One Piece hayranı olarak yakana sarılıp "başla lan tabii manyak mısın One Piece bu!" demek istiyor. Nihayetinde son Kimetsu no Yaiba yükselişini saymazsak Japonya'nın 20 yıldır uzak ara en popüler serisi olması boşuna değil. O kadar çok unutulmaz anım var ki seriyle... Ama işte yüzlerce bölüm olunca da insan bir duruyor. Bir de One Piece'in animesi bir noktadan sonra aşırı bozdu, bölümleri akıl almaz derecede uzatmaya başladılar, o noktadan beri ben de bıraktım animeyi, sadece mangayı takip ediyorum. Seslendirmeleri falan çok özlüyorum ama katlanılır gibi değil şu an... Belki çok özlediğim bir an kaldığım yerden açar ileri sara sara izlerim, bilmiyorum.

Neyse, laf salatasını bir kenara bırakırsak sana çok spesifik bir öneride bulunayım. One Piece'i izlemeye başla, ama baştan değil, 226. bölümün ortasından başla. Kanımca hâlâ One Piece'in en iyi hikâyesi olan Water 7'ın başlangıcı. Öncesi de çok güzeldir ama şu an fazla eski ve yavaş gelebilir. Karakterlere yabancı kalırım diye de pek korkma, alışman çok uzun sürmez. Water 7'ı (ve tabii aynı hikâyenin ikinci bölümü Enies Lobby'i) izle, seversen eskilere dönersin. Garip bir öneri oldu farkındayım ama çok eski ve çok büyük bir One Piece hayranından geliyor bu öneri, boş sanmayasın :)

4. Yakuza'yı doğru sırayla oynamaya başlamışsın: 0, 1, 2, 3... diye gitmek lazım. Ama bazı insanlar zevks- öhöm, bazı insanlar sevmeyebiliyor Yakuza'yı, bu ay Onur saçmas- öhöm, gayet güzel bir Oyunezer yazdı mesela kendisine. Sarmadıysa sarmamıştır canım neticede, kendini devam etmek zorunda hissetme :)

TWW'de kolaylıklar. Lanet cücelere selam söyle, darmadağın ettiler Kabir Kralı ordumu...

Videolarda Bu Ay



→ Salvatore'nin yazdığı, B. Cumberbatch'in seslendirdiği bir Drizzt animasyonu geldi: tinyurl.com/ogz-164-drizzt



→ MythBusters'tan Kari Byron, Dr. Stone izleyip yorumluyor: tinyurl.com/ogz-164-stone



→ Şu nefis Pokémon videosunu daha önce nasıl görmemişim: tinyurl.com/ogz-164-pokemon

Konu: Siz

Selam ey Oyungezer Ailesi. Her ay bu kadar keyifle dinlediğimiz sizi (evet okur gibi değil dinliyor gibi hissediyorum) tanımak da istiyorum bazen. Kendime çok yakın hissettiğim bir yazının üstüne "Bu Ömer de kimmiş?" diye sorduğum çok oluyor. Seni tabii ki tanıyorum, en başta YouTube sayesinde ama diğer yazarlar söz konusu olduğunda biraz sıkıntı çekiyorum (sıkıntıya bak). İşin özeti; sitenizde her yazarın kendini ufak tanıttığı bir köşe açsanıza :) Sağlıcakla kalın. *- Cem Özdemir*

Selamlar Cem. Bu kadar olur. Siteye değil de dergiye tam olarak dediğin şekilde bir

mini dosya yapmaya niyetlendiydik biz de. Bu aya yetişmedi ama gelecek aya artık inş. Çünkü biz yazar tayfası sürekli muhabbet halindeyiz falan ama okurlar için bu insanlar yazıların orada yazan bir isimden ibaretler. Her ne kadar herkes yazılarına kendinden çok şey katıyorsa da ve köşelerdir, OGZ Takımı gibi alanlardır biraz bu konuda fırsat oluyorsa da yeterli olmuyorlar. "Kim ya bu insanlar? Ne iş yaparlar? Nasıl karakterlerdir? Ne severler, ne sevmezler?" falan filan gibi muhabbetlere girdiğimiz über kişisel bir dosya olacak becerebilirsek.

Selam Cem, aslında ben nispeten yeni bir yazar olarak Ömer'i yalanlayacağım bu konuda, yazar tayfası olarak bizim kendi aramızdaki muhabbetimiz bile özellikle salgın döneminde ofis etkinliklerinin iptal edilmesiyle hayli kopmuş, ayın belli dönemlerinde mail üzerinden yürüyen bir iş bölümüne inmişti. Neyse ki birkaç toplantıdır hem yazar-yazar, hem yazar-okur iletişimini güçlendirmeye yönelik şeyler konuşuyoruz, biz de farkındayız problemin merak etme, güzel şeyler yapılacak umarım :) - M

Sağlıcak dilekleri bizden,

Mektup büyük oldu, olsun, büyüyünce de giyer

Selam Ömer, selam Mutlu, nasılsınız? Geçen ay Emre'yi tebrik etme fırsatım olmadı, geç tebrikler kendisine. Aylık "Zaman sen ne saçmasın!" bik bik'imi ona harcayacağım. Bu adam FFTR'de ben Final Fantasy 1 rom çevirisi yaptım, Tsubasa yaptım falan diyordu, şimdi çocuğu var. Ne zamandı o, 2005? 2006? Zaman sen ne saçmasın! Yeniden tebrikler, sıcacık günler diliyorum aileyle.

Ülkenin Mordor taraflarında pek bir olay yaşamadığımdan dergiye geçiyorum;

"Mutlu Switch alsın" ney? Dergi Mutlu'ya Switch alsın ;) Ondan sonra Disgaea 6 da yazar, Triangle Strategy de yazar, Shin Megami Tensei 5 de yazar. Çıkarlarsa tabii. Oyunların parasını mayışından kesin ama. Böyle de sol vururum.

Böyle basamak basamak;

AoE 4'ün grafikleri bir tek bana mı 3'ten kötü geldi, Monster Hunter: Rise inceleme sayfası o kadar grafik yüklü ve geç yükleniyor ki sayfa dizaynında üst üste eklenen tabakaları tek tek görebiliyorum (işlemci zayıf sanıyorum), Balanworld benim de midemi bulandırdı, özellikle Türk animasyon kalitesindeki karakter modelleri.

Diye yazıyordum ama çok sıkıldım.

Şöyle diyeyim: Bu ay da o kadar çok iyi anime tavsiyesi var ki kenara isimlerini not ettiğim bir dünya anime sayfam oldu. Gerçekten izlemek istiyorum ama vakit ayıramıyorum. Daha doğrusu boş vaktimi topluca oyunlara ayırmayı tercih ediyorum çünkü bu sıkıntı animelerle aynı. Oynamam gereken o kadar çok oyun var ki... Bir de özet geçtiğin konuları hep ilginç geliyor. Live action TV dizilerinin konuları bunların yarısı kadar ilginç çıkmıyor. İlginç çıksa da kendimi adamak istemiyorum, çünkü eh... oyunlar. Çok da iyi biliyorum; Burak bu hayatında istediğin bütün kitapları okuyamayacak, oyunları oynayamayacak, filmleri dizileri animeleri izleyemeyeceksin ve bu sorun değil... Ama işte bi gün bakıcam diye o liste uzamaya devam ediyor lel.

Gariptir forumların yaşadığı 10 yıl öncesinde, DVD ticareti yaptığımız, 50'lik 30'lık CD silindirlerinin şehirler arası network döşediği yıllarda zaman ayırabiliyordum oyunun yanında. İstediklerime bonus olarak eklenen en sevmediğim animeleri bile sonuna kadar oturup izliyordum, sanırım açlıktan. Nice Karin'ler, nice Grenadier'lar izledim off aklıma geldikçe kırınc oluyorum (kusura



bakma İlker sevdiydin, yolladıydın ama :'( ). Nadiren manga falan da olurdu hatta. Şimdi Kimagure Orange Road'un mangasına başlamıştım o yıllarda, "ne bu şimdi aşk üçgeni var bir de elemanın özel güçleri var telekinezi falan he mi, heeee peki" deyip bıraktım desem, ne dersin Ömer?

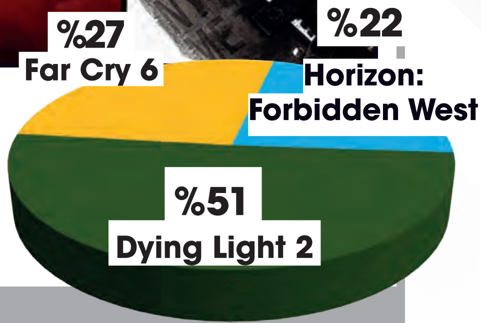
Oyunlar OYUNLAR OyUNlaR diyorum da hep eski püskü şeyler, neler oynamışım bakayım: Dragon's Dogma'yı bitirdim 2.'yi bekliyorum deli gibi; eski FPS mekanikleri baymıyor beni, Halo: Master Chief Collection'daki bütün oyunları oynuyorum; Syberia 3, Fear 3, Dreamfall Chapters... bu üçü içine edildiğine çok kızdığım oyunlar. Son olarak da ELDEN RING OOOHHH'yu beklerken bitirdiğim Dark Souls 3.

Dark Souls 3 için bir mini Oyunezer yazabilirim aslında, biraz büktü oyun beni. Oyun hikâye anlatmıyor yahu. Yani şimdi GÜNAYDIN BURAK MAĞARA NASILDI SOĞUK MUYDU diyeceksiniz. Tabii ki anlatıyor. Miyazaki'nin nasıl hikâye anlattığını da biliyorum. Ama son oyundur, son 2 DLC'dir deyip kafayı yedim ekstra bir hikâye parçası bulacağım diye. Duvarlardaki kapılardaki kabartmaları inceliyorum, başka manyakların her deliğe girmesine, oyunun asset'lerine kadar kırılmasına rağmen bulanamamış bir şey bulurum diye. Ne primordial serpent'lerden bahsedilmiş, ne Pygmy'ler adam gibi resmedilmiş, ne World Tree / Spirit Tree olayına değinilmiş... Ringed City'ye girdim "İşte burası! İşte burası zurnanın zurt diyeceği ve benim o zurnanın eşya açıklamasını okuyarak aydınlanacağım yer!" dedim, koca şehirde daha fazla soru işareti çıktı. Spoil ettim edeceğim kadar ama çok hayal kırıklığına uğradım. Daha çok doyamadım diyeyim. Kendi teorilerimi üretiyorum, aslında güzel de oturuyorlar olan bitene. Ama sonuçta ne oluyor bunlar? Head-canon, o kadar. Tutup "Sonra Gwynevere ile Smaugh öpüşmüş!" falan desem aynı resmen. Sanat yönetimi, oynanış harika ama yetmedi, doyamadım. Bir Dark Souls 4 gelse diyeceğim, ondan da korkuyorum al sana cevap/soru deyip yüzüme vuracak diye.

Anket



MAYIS SONU GÖSTERİMLERİ YAPILAN 3 OYUNDAN EN ÇOK BEKLEDİĞİNİZ HANGİSİ?



→ BAŞKA NE DEDİLER?

Türkçe dil desteği olduğu ve ilk oyunu severek oynadığım için Dying Light 2. @Özgür Ufuk

FC6. 5'i silme sebebim olan vuruş hissi ve olmayan yapay zekâ şimdilik olmuş gibi gözüküyor. @Göksu Kara

Dying Light 2. Yakın dövüş bayağı zevkli geldi gözüme, parkur da severim. @Stalk Dung Pie

Dying Light 2 diğerlerine oranla daha taze ve yenilenmiş hissettiren oyun oldu. DL2>FC6>HFW @Kemal Erdem Şahin

→ OYUNLARDAKİ EN SEVDİĞİNİZ HAYVAN HANGİSİYDİ?

Shadow Dancer'ın kuçusu. Hele ki dayak yiyip bize geri gelirkenki hali. @Taylan Tarhan

Oyunun kendisini hiç sevmemiştim de, Monster Hunter World'ün Palico'ları acayip tatlıydı. @Yiğit Ertuğ

Shadow of the Colossus'daki tek dostumuz Agro. @Nusret Samancı

En sıkı sıkıya bağlanıp sevdiğim Yoshi sanırım. Aşağı düşünce çok üzülüyorum. @K. Fatih Kaleli

Dama çıkan Roach. @Eren Er

→ @OYUNGEZER: HAYATTA EN SEVDİĞİN ABUR CUBUR HANGİSİ? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Gökkuşağı dondurmaya patlayan şekerli kaplama eklendiğinden beri favorim o. @gulhiscanpolat



Şu turuncu soslu fıstıklar var ya onlar. Ama A101'de satılan Çerezya markadan olacaka, ötekiler kötü. @omerakdag



Dümdüz ayıcık jelibon desem... Ama özellikle ananaslı olanları. Elmalıları da kim yiyorsa yesin! @aygengoris





Neyse ne kaldı geriye From listemden? Bloodborne ile Sekiro. Sekiro hâlâ biraz zor, Activision'ın kendi aile fertlerini bile satabilecek bir tüccar olduğunu biliyoruz. Belki korsan körfezi yardımcı olur. Bloodborne PC'yse yeni bir Elden Ring efsanesi olarak kalbimdeki yerini koruyacak.

Bu aylık bu kadar sanırım. Kendimi tekrar etmiş olabilirim kusura bakmayın. Şimdi aynanın karşısına geçip 3 kere Elden Ring, 3 kere Bloodborne PC, 3 kere de Dragon's Dogma 2 demeye gidiyorum müsaadenizle. Her yol mubah. Kendinize iyi bakın! STAY SAFE! - *Burak Türe*

Selamlar Burak, mektubunu okumadan önce idare ederdim, şu an bilmiyorum, kafam karıştı :) Emre'ye iyi dileklerini ilettim, sevgilerini yolladı.

Selam Burak, hâlâ Victoria 3 duyurusunun mutluluğunu yaşıyor, sabahları yataktan kalkmadan duyuru videosunu tekrar izleyip güne güzel başlıyorum, birkaç gündür keyfim yerinde anlayacağın :) - M

Ülkenin Mordor'u neresi oluyor emin olamadım ama İstanbul ne olur acaba o durumda? Isengard? Beykoz ormanından entleri bekliyoruz artık.

Heh Mutlu kim Disgaea yazmak kim ya. Beceremez Mutlu onu. Ben de strateji seven insanım, aynı zamanda Japon oyunlarını da severim, benim bile adapte olmam, seriyi anlamam yıllarımı aldı. Mutlu üstüne benzin döküp yakar onu. Şirket de Switch alacaksa önce bana alsın! İçimde ukdedir Fire Emblem: Three Houses. Oyun Eren'de var, ondan otlanırım :)

Güzel dileklerin için müteşekkirim ama çocuk oyu- öhöm Japon oyunlarına karşı biraz ön yargılı bir insanım maalesef, dergimizdeki sevenlerinden hikâye derinliği konusunda başarılı olduklarını duydum ama grafik tarzları ve RYO ağırlıklı yapıları hiç bana hitap etmiyor. Hatta 2019 ödüllerini belirlerken FE: Three Houses mu TW: Three Kingdoms mı kavgasında FE'nin strateji oyunu olmadığını da iddia etmiş, Japon bayrağı yakacak hale gelmiştim :) O yüzden Switch benim elimde ziyan olabilir, yerine şöyle bol çekirdekli bir işlemci daha yardımcı olur stratejiler konusunda. - M

AoE 4 güzel görünüyor bana ya. 3 sabit kamera olduğu için öyle gelmiştir belki sana.

Ben de beğendim 4'ün grafiklerini, tarz açısından biraz mobil oyun havası veriyor olabilir ama uzun süreli oynanışlarda gözü yormayacak ve kolay takip edilebilir bir grafik stili olmuş bence. - M

MonHun sayfalarının geç yüklenmesi konusunda, eğer pdf'ten okuyorsan ve Yüksek Kalite yazan pdf'i indirdiysen Standart Kalite yazanı indirmeni öneririm. O çok daha hafif ve %1000 zoom yapmadıkça aradaki farkı anlayamazsın zaten. Balanworld'le de tek alakam Dunkey videosu, almayayım teşekkürler.





Eh, kendi cevabını kendin vermişsin, hepsini izleyemeyeceksin ve bu sorun değil :) Ama hakikaten iki sezon üst üste nasıl geldiyse tarihin en iyi sezonlarını falan yaşıyoruz. Şahsen aynı anda takip ettiğim en fazla 6-7 anime olsun diye uğraşırım çok boğulmayayım diye ama şu an baktım da 14 tane seri varmış. Geçmiş katalogdan devam ettiğim Gintama hariç. Anime sayfalarını yazmanın getirisi olarak son 10 yıldan falan kaçırdığım için çok yandığım bir şey yok. Bir tek bir ara Mob Psycho 100 izlemem lazım. Daha geçmişten gelen katalogda kallavi şeyler var benim de ama. Legend of Galactic Heroes'un yan serilerini izlemedim mesela, sonra hep bir Initial D izlemek istemişimdir, bir ara kesin gireceğim ona da. Monster var, Mushishi var...

Anime izlemesem de oyunlar konusunda yıllarca bitmeyen liste derdinden çekmiş birisi olarak (ki bir de strateji oyunlarını tam bitirdim deyip listeden silmek çok zor oluyor :)) bence nihai çözüm o listeyi yırtıp atmak. İlk birkaç ay çok zor olsa da yaklaşık 1 senedir halihazırda elimde bir oyun/dizi varsa onu bitirene kadar kenara hiçbir şey listelemiyorum derginin işleri dışında. Elimdekini bitirdiğim anda yine birbirinden kaliteli yüzlerce yapıma birkaç dakika içinde ulaşabileceğimin farkındayım, kenara not etmeye gerek yok. Tabii hâlâ indirim dönemlerinde Steam'de saatlerce geziniyorum o ayrı. - M

O DVD balyaları benim gardırobun arka tarafında hâlâ duruyor ya bir gün lazım olacakmış gibi, DVD sürücüm bile yok halbuki :) Zamanında Nextgamer forumlarında bana DVD yollayarak anime sevgisi aşılayan Kojira nikli arkadaşa selam olsun bir ihtimal burayı görürse. O DVD'ler sayesinde normalde işim olmayacak Tenjou Tenge, Get Backers gibi alakasız şeyler izlemişliğim çoktur benim de. Grenadier de vardı galiba ama es geçmeyi başarmışım onu :) Orange Road'a laf edeni yakarım! Ağır fanboyum! En basit, en saf, en naif, en sıcak şeydir **izlediğim, yerine hiçbir şey geçemez. Tabii romantik komedi sevmiyorsan bir şey diyemem, o ayrı.**

Ne yahu bu konuştuklarınız, çizgi film filan mı? Sunger Bob izliyordum ben çocukken, onun da çok derin metaforları vardı :))))) - M

Ben beni çok uyuz eden iki TWW oyunundan sonra (geniş bir ilk bakış yazar da bahsederim o oyunlardan bir ara) biraz farklı yönlere kaymaya çalıştım bu ay. Biraz Surviving Mars, biraz Stellaris oynadım, sevdim, ama yine de TWW'ye geri döneceğim şu Stellaris oyunum bitince galiba. Onlar dışında biraz aksiyon olsun diye Dying Light: The Following'i bitirdim. Sonra God Eater 3'e başladım, gayet güzel gidiyordu ama kamera o kadar hareketli ki kafamı ağrıttı, yarıda bırakmak zorunda kaldım. Dying Light'ın bulandırmadığı kafamı God Eater nasıl bulandırdı anlamadım valla. Şimdi de Kiryu'nun öyküsünü artık sonlandırma vakti gelmiştir diyerek Yakuza 6'ya başladım. İddialı konuşmayayım ama Kiryu harici Yakuza'ya veya Judgement gibi yan oyunlara girme niyetim yok şimdilik. Belki yıllar sonra çok özlersem.

Bu kadar Total War seven bir araya geldik madem; ikinize de daha oynamadıysanız Shogun 2 önereyim buradan. Fall of the Samurai'ın namını zaten duymuşsunuzdur ama güncel oyunlardan sonra Shogun 2'ye dönünce serinin onca güzel gelişmeye rağmen stratejik yönünü, ağır yapısını ve biraz da ruhunu kaybettiğini fark etmek hüzünlendiriyor insanı... Nostalji olsun diye 3K ile birlikte indirmiştim ama Shogun 2'yi oynamaktan 3K'ya sıra gelmedi bu ay. - M

Valla yalan yok, ben Dark Souls 3'ü de, Bloodborne'u da, Sekiro'yu da "aha silah aha canavar" şeklinde oynamıştım. Hiç umursamadım hikâyesi ne anlatıyormuş. Merak edip internetten falan da öğrenesim gelmedi. Lore öğrenmeyi severim, şu sıra Warhammer Fantasy wiki'si okuyorum mesela bol bol ama ne bileyim, From oyunları benim için oynanıştan ibaret, gerisi çok çekmedi bir türlü.

Bloodborne PC zaten ah be bir gelse de insan gibi 60 fps tadını çıkarsak şu oyunun ya. Elden Ring de fena olmaz tabii :) Dark Souls 4 diye bir şey olmayacak ama, boşuna bekleme.

Böyle umutsuz beklemeye gerek yok yahu, Sony takır takır getiriyor oyunlarını PC'ye. 2 seneye kalmaz Bloodborne da gelir oynar konuşursunuz yine. - M

Sen de kendine iyi bak. Aynalara selam. Bir de orada kendine iyi bak.

Sen de iyi bak Burak, görüşürüz :) - M

Gelecek ay çok büyük ihtimalle son kez Selam OGZ'nin başında olacağım. Sizi de beklerim :)



Gelecek Ayın Misafiri

Önce dergide ufak ufak yazmaya başladı, sonra serbest yazar kadrosuna dâhil oldu, sonra da derginin tasarımını üstlendi. Gelecek ay da Serpil'i koltuğundan etmesini bekliyoruz. Sevgili Aygen Göriş buralarda olacak gelecek sayıda, bir hoş geldin deyin!



Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer

sumer@oyungezer.com.tr

EMPATİ

Dikkat! The Last of Us hakkında **spoiler** içerir.

"Bu arada yanlış anlaşılma olmasın, sadece 6 aylık bir baba olarak analık-babalık hakkında ahkam kesmek değil, sadece kendimi duygularımı paylaşmak istedim. Sevgiler..."

Yaklaşık 3 ay önce The Last of Us 2'yi bitirdim. Oyunu çok beğensem de 30 senelik bir oyuncu olarak Ellie en nefret ettiğim video oyunu karakteri olmayı başardı. Zira Joel'un onun için bütün dünyayı feda etmesini ve bu kadar korumacı davranmasını ısrarla anlayamamasını hayretler içinde izledim. Bir insanın empati duygusundan bu denli yoksun olması inanılmaz gerçekten. Ayrıca intikam için çıktığı yolda son noktayı koyamaması sebebiyle her iki taraftan pek çok insan da tam anlamıyla boş yere ölmüş oldu.

İlk The Last of Us'ı bitirdiğim zaman henüz baba değildim. Lakin o zaman bile Joel'un finalde verdiği kararı biraz sorgulasam da gene de haklı olduğunu düşünmüştüm. Joel kesinlikle kötü adam değildi, evladını her şeyden çok seven bir babaydı sadece. İkinci oyunu oynarken de ilk kez baba olmuştum ve kızım daha sadece 1-2 aylıktı. İşte o zaman Joel'ın verdiği kararı tam olarak anlayabildim ve şu an başından sonuna kadar haklı olduğunu düşünüyorum. Keza şu an benzer bir durum benim başıma gelse, değil bütün dünya ırkını, galaksiyi bile gözümü kırpmadan feda edebilirim kızım için. Tıpkı Joel'un da aynı şeyler tekrar olsa gene aynı kararı vereceğini söylemesi gibi.



Yaklaşık 6 aylık bir taze baba olarak kendime hayretler içinde bakıyorum. Ömrüm boyunca hiçbir bebeği sevmeyen ben, artık işe gidince kızımı özlüyorum. Onun canı yandığı zaman ben canım en az 20 misliyle yanıyor. Bana uzaktan gülümsediği zaman yaşadığım duygu hayatımda yaşadığım en güzel duygu olabilir. Hani ailemiz bize "ana-baba olunca anlarsın" deyip durur ya, kastettikleri sanırım tam olarak bu olsa gerek. Akılla, mantıkla falan izah edilebilecek bir duygu değil yani.

Tabii evlat sahibi olmanın güzel olduğu gibi zor yanları da var (hele ki anneler için). Bütün bir 24 saatinizi, hatta ömrünüzü onu adamanız, bir ihtiyacı olduğu anda derhal yerine getirmeniz gerekiyor. Uykusuz geceler, hastalıklar, zorluklar... İşte o zaman da çemkirdiğimiz anne ve babalarımızın aslında ne büyük bir iş başardığını, sizi sadece birkaç ayda deli eden şeyleri onların yıllardır seve seve yaptığını anlıyor ve onlara 10 kat daha fazla saygı duymaya başlıyorsunuz. Evlat sahibi olmak sadece çocuğunla değil, kendi ebeveynlerinle de yakınlaşman anlamına geliyor yani.

İşte yakın tarihte bu duyguları fazlasıyla yaşamam Ellie'den tam anlamıyla nefret etmeme sebep oldu. Dünyada sevilmeye muhtaç bu kadar insan varken bu denli büyük bir sevgi karşısında sadece öfke ve sıfır empati göstermesi, almaya çalıştığı intikamı da gözümde tamamen değersizleştirdi. Çünkü bir insana ne kadar değer verdiğinizi ancak o yaşarken gösterebilirsiniz, öldükten sonra değil. Keza öldükten sonra yaptıklarınız gene sadece kendinizi mutlu etmek içindir. Bu yüzden de bencilcedir, samimiyetsizdir.

Diyeceğim o ki birbirimizi anlayabilmemiz için ana-baba, kardeş ya da evlat olmak gerekmiyor aslında. Tek ihtiyacımız olan şey biraz empati kurabilmek. Zira bu saydıklarımı olmayı beklersek bazı şeyler için de fazlasıyla geç kalmış olabiliyoruz. Hayatın kurgusu bu şekilde maalesef. İnanın bir insanı öldükten sonra anlayabilmek kadar kötü ve insanı içinden çıkamayacağı bir pişmanlığa iten çok az duygu var gerçekten.

Umarım benim kızım da Ellie gibi olmayacak...



Hayalet Gemi

Noyan Akatlı

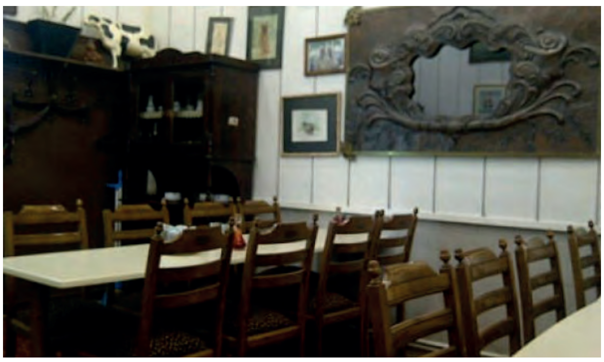
noyan@oyungezer.com.tr

İŞKEMBE SALONUNDA ÇIKAN OLAY

Tamamen tesadüfler sonucu ortaya çıkan bir yazı oldu bu. Şöyle ki; geçtiğimiz ay başı kurulan dergi içi haberleşme grubumuzda, tam bayram günlerinde bir işkembe salonu konusu geçti. Hatta bir arkadaşımızın sorduğu soru, İstanbul'un Kurtuluş-Pangaltı semtlerine yakın bir işkembeci olup olmadığı şeklindeydi. Soru, arama motorlarının da yardımıyla cevaplandıktan sonra, uzun yılların ardından unutamadığım, bir aksiyon veya aile-komedi filmi sahnesi gibi belleğimde yer etmiş, renkli bir anıyı hatırlayarak mesaj grubumuza naklettim ve yazdığım anıdan güzel bir Hayalet Gemi yazısı çıkacağında hemfikir olduk editör-yazarlar grubu olarak.

1980'lerin hemen başı, ilkokul beşinci sınıf veya ortaokul hazırlıktaydım diye hatırlıyorum. Çarpıcı bir bilgi olarak belirtmekte fayda var; İstanbul'un nüfusu 5 milyon civarında, bugünkü gibi anormal şekilde 20 milyonları bulmuş değil. Değişmeyen bir durum ise, aynı bugünkü gibi çocukluğumda-ergenliğimde de ailemle vakit geçirmekten büyük keyif almaktayım. Bir sonbahar-kış cumartesi akşamı, hava soğuk ve ailece, Murat 131 otomobilimizle, Yeşilyurt-Bakırköy'den çıkarak, Harbiye tarafındaki Kenterler tiyatrosuna bir oyunu izlemeye gidiyoruz. Unutulmaz sanatçılar Yıldız-Müşfik Kenter ve Şükran Güngör'ün başrolde olduğu oyunun ardından, Dolapdere yokuşunun üzerinde bir yerde bulunan, bir Ermeni aşçının işlettiği, o dönemde meşhur, kulaktan kulağa yayılarak popüler olmuş bir işkembeciye gidiyoruz. Babamın özel bir yemek merakı olmadığından, annemin de şehirde popüler mekânlara meraklı çok tanıdığı olmadığından, eniştemin fikri olmalı bu işkembeci ziyareti. Küçük bir dükkân, esnaf lokantası gibi, salonda sekiz-on masa, üst kattaysa balkon - asma kat gibi bir bölüm var, aile salonu misali, anne-baba-kardeş-hala ve enişteyle o bölüme yerleşip çorbalarımızı sipariş ediyoruz. Doğal olarak yoğun, ekşi bir işkembe kokusu var içeride. Küçük yaşlardan itibaren gözlemci bir çocuk olduğumdan içeriyi ayrıntılarıyla gözlemlemeye başlıyorum. Masalarda plastik sepetlerde ekmek dilimleri ve pet şişeler de henüz çevreyi işgal etmediğinden, cam su şişeleri bulunuyor.

> Apik Hayrabetyan'ın 1947'de açtığı Apik işkembe salonu, 2019'daki vefatından birkaç yıl önce kapanmıştır.



İşte ne oluyorsa, bu cam şişelerden çıkıyor olay: Hafta sonu, gece vakti, işkembecideki müşterilerin alkollü olma olasılığı ve oranı yüksek. Nitekim alkolü fazla kaçırmış bir adam, bağırarak, naralar atarak cam su şişelerini yerlere atmaya başlıyor. Şangır şungur kırılan şişeler, etrafa saçılan cam parçaları, sarhoş adamın ortaya ettiği küfürler ve utanç içinde, çaresizlikle sarhoş arkadaşlarını sakinleştirmeye çalışan iki-üç arkadaşının nafile çabaları... Bir filmin veya dizinin ortasından, absürt bir sahnenin içindeyiz o an âdeta. Sahne ilerliyor; ayık arkadaşları sarhoş adamı durduramayınca, garsonlar da etkisiz kalınca, bu nahoş olduğu kadar renkli duruma, kasada duran, kısa boylu, orta yaşlı teyze el koyuyor. "Dinsizin hakkından gelen" hesabı, olay çıkaran adamdan daha yüksek sesle bağırınca adam bir an şaşırıp duruyor, arkadaşları ve garsonlar da bu şaşkınlıktan faydalanarak sarhoşu kollarından bacaklarından yakalayarak dışarı çıkarıyorlar güç bela. O arada, gecenin en şanssız kişisi olan, sarhoş adamın bir arkadaşı, verdikleri zararı karşılamak için bir tomar para çıkarıp kasiyer teyzeye veriyor ama teyze eskilerin deyimiyle "eski kulağı kesiklerden" olduğu için miktarı beğenmeyip "o kadar kırıp döktü, yetmez" diyerek bir tomar daha para alıyor.

Ortalık sakinleştikten sonra, komiler etrafı süpürürken çıkmak üzere aşağı iniyoruz, ben 11-12, kardeşim 7-8 yaşlarında olduğu için, tatsız durumu kurtaran kasiyer teyze "bu küçük çocuklara yazık, kötü örnek oluyorlar çocuklara, yazık" diye söyleniyor arkamızdan.

Trafik-park-aşırı kalabalık gibi sorunları olmayan İstanbul'dan, anılarımda yer etmiş bir işkembe salonu öyküsü anlattım sizlere bu ay, gerçekten yaşanmışlıklar kadar yakın, rüyada görülenler kadar uzak...

VICTORIA 3

VICKY 4 WHEN?

ÖMER AKDAĞ







Paradox, Crusader Kings II'yle beraber coştu, yıllar içinde çok sağlam oyunlar çıkardı ve bu oyunlar bayağı da popüler oldu. Ama CK 2'den hemen önce çıkan Victoria 2'nin de hiç küçümsenmeyecek bir hayran kitlesi vardı ve bu on yıl boyunca Victoria 3'ten hiç haber çıkmaması büyük bir meme'e dönüştü. Konu ne olursa olsun insanlar Paradox'la ilgili her şeyin altındaki yorumlara "Vicky 3 when?" falan yazıp firmayı darlıyor yıllardır. Hatta Paradox da arada dellenip "ne güzel post çıkıyoruz, millet onunla ilgili bir şey yazmaktansa Vicky 3'ü soruyor, sadece Vicky 3'ü soruyorlar..." diye Anakin'den Darth Vader'a dönüşmeli meme'ler falan paylaşıyordu karşılık olarak. Ama nihayet süreç sona erdi! Vicky 3 yolda gözüktü!

Victoria 3, Victoria döneminde geçiyor. Diğer bir deyişle Endüstri Devrimi döneminde. Spesifik olmak gerekirse 1836-1936 arasında. Yani "hadi kalkın sefere çıkalım da iki ülke alalım" devri büyük ölçüde geride kalmış. Teknoloji hiç olmadığı kadar hızlı ilerliyor, biri ampulü buldum diyor, öteki bak bende de telefon var diyor, bir başkası sinema icat ettim gelin izleyelim diyor. Her şey giderek fabrikasyon seri üretime bağlamaya başlıyor. Okuma yazma oranı hızla artıyor. Milliyetçilik, sosyalizm, kapitalizm, sosyal demokrasi, kölelik karşıtlığı gibi düşünceler yükselişte ve bu düşünceler matbaanın da yaygınlaşmasıyla sadece felsefe ve politika çevrelerinde değil, geniş halk kitleleri arasında da öğrenilip benimseniyor. Ve bildiğiniz gibi bu düşünceler iyice yerleşe yerleşe, insanları kutuplaştıra kutuplaştıra 1. Dünya Savaşı'na yol açıyor.

Oyunun sonlarına, yani 1. Dünya Savaşı dönemine geldiğimizde işler ne kadar değişir bilemiyorum ama Victoria 3, diğer Paradox stratejilerinden çok daha az savaş odaklı bir oyun olacak. Hearts of Iron gibi savaş odaklı değil, Crusader Kings gibi karakter odaklı değil, "toplum" odaklı bir yönetim oyunu Victoria 3. Tüm dünya haritasına yayılmış 100 ülkeden istediğimizi seçebileceğiz ve toplum parçacıklarımızı ("pop" yani "part of population" diye geçiyor) duruma göre kendi istediğimiz yöne çekmeye çalışacak, duruma göre nabza göre şerbet vereceğiz. Bütün çıkar gruplarını mutlu etmek, özellikle de büyük güçlerle oynarken kesinlikle mümkün olmayacak ama orada dik durdum, burada taviz verdim, şu pop'u kontrol altında tutmak için bilmemne ülkesiyle şöyle anlaşma yaptım diye diye hayatta kalmaya çalışacağız. Hızla değişen teknolojinin etkisi de büyük olacak ve mesela muhafazakâr bir yönetim sergiliyorsak düşünce özgürlüğünü, matbaayı falan yasaklama gibi opsiyonlarımız da olacak.

Kısacası bir strateji oyunu "oraya buraya dalayım da haritayı boyayayım" oyunu olmaktan ne kadar uzak olabilirse Victoria 3 o kadar uzak olacak. Toprak almak yine mümkün ama kırk tane politik takla atmak, arkayı sağlama almak gerekecek. Her şeyin birbirine etki ettiği milyonlarca mekanik, ölümüne detay olacak oyunda. Neyse ki Crusader Kings III'ü nasıl yeni başlayanlar için olabildiğince kolay öğrenilir hale getirdilerse Victoria 3 için de aynısını yapıyorlar gibi görünüyor. Nispeten insancıl bir öğrenme süreci olmasını bekliyorum.

Ellerinde oynanabilir bir sürüm olmasına rağmen bir çıkış tarihi hatta çıkış aralığı paylaşmaktan kaçındılar. Yine de 2022'yi geçirmez diye tahmin ediyorum.





TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM**: Paradox Interactive | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ**: -

BU AY NE OLDU?

Bu paragrafın altında yazan ismi gördüğünüz anda "aaa yine satamamış köşeyi" diye düşündünüz değil mi? Haklısınız. ÖMER yazıp SMS atanların sayısı beklediğimden az çıktı, farklı bir soluk görmek istiyormuşsunuz ama Ömer'e de yazık olmasınmış. O zaman başkasını buluveririz, sizden kıymetli mi canım? Ne güzel olur yeni bir tat, yeni bir soluk.

■ ESER



1 Final Fantasy tam 34 yıllık bir oyun serisi. Süre bu kadar uzun olunca da ister istemez kilit rollerde isim değişiklikleri de zorunlu hale geliyor. İşte bu yüzden 1997'den beri serinin yapımcılığını yürüten Shinji Hashimoto, marka müdürlüğünü Yoshinori Kitase'ye bırakarak kenara çekildi (demek isterdim ama kendisi Square Enix yönetim kurulundaki görevine devam edecek). Adamlara emekli olup kafa dinlemek de yasak.

2 Bir sonuç çıkacağından değil ama Humble Bundle'ın kurucusu yüksek kâr payı uyguladığı ve yayıncılara "başkasına bizden daha ucuza oyun verirseniz sizi yakarız" dediği iddiasıyla Valve'e dava açtı. "Valve pazar payını suiistimal ediyor, tekel rolünü kötüye kullanıyor" diyor Wolfire Games. Pek de haksız sayılmaz aslında.





3 Her hafta Epic Games Store'un verdiği oyunları cebe- pardon, kütüphaneye atmayı biliyoruz ama hiç sormuyoruz bu değirmenin suyu nereden geliyor, yayıncılar Epic'in yüzü suyu hürmetine mi oyun veriyorlar diye. Epic bu oyunlar için yüz milyonlarca dolar harcıyormuş cebinden, meseIa Batman Arkham 1.5 milyon dolara mâl olmuş. RiME ise yazık, 45 bin dolarcık almış.

4 God of War'un yaratıcısı David Jaffe, 'hastası oldum oyunun' diyerek Lust from Beyond'un geliştiricisi Movie Games'e katıldı. Aslında oyunun hiç de öyle hasta olunacak bir tarafı yok, devrim yaratacak bir isim de değil ama Jaffe demek ki bir ışık görmüş. Movie Games de "Jaffe baba oyun yapmak isterse emrine amadeyiz" diye saygısını gösterdi zaten. Bu birliktelikten bir şeyler çıkar bence.

5 The Witcher 3: Wild Hunt'ın yönetmeni (ki kendisi aynı zamanda Cyberpunk 2077'nin ikinci yönetmeni ve yapımından sorumlu isimdir) Konrad Tomaszkiewicz, hakkında yürütülen firma içi zorbalık soruşturmasının ardından istifasını verdi. Tomaszkiewicz soruşturmada suçsuz bulunmuştu ama bu konuda kendisini suçlamaya devam etmiş ve ayrılmasının en doğru karar olduğunu düşünmüş.

6 Blizzard son üç yıl içerisinde tüm oyunları genelinde yaklaşık 10 milyon aktif kullanıcı kaybettiğini açıkladı. 2018'in birinci çeyreğinde 38 milyon olan oyuncu sayısı, bu yılın ilk çeyreğinde 27 milyona gerilemiş durumda. Herhalde yeni Diablo'lar bu sayıyı biraz toparlar ama yılların firması için işler tahmin edildiği kadar iyi gitmiyor diyebiliriz.



➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr

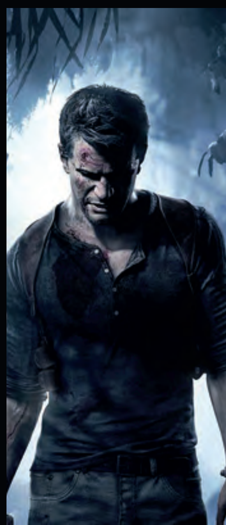


7 Pandeminin fuarlar üzerindeki etkisi daha uzunca süre devam edecek gibi görünüyor. Ay içinde açıklamalar art arda geldi, Gamescom'un bu sene de tamamen dijital olarak düzenleneceğini öğrendikten sonra Blizzard da "bu yıl da Blizzcon yok gençler" diyerek bir kez daha BlizzConline'la karşımıza çıkacağını duyurdu. Diğer fuarlar da şimdilik fiziksel ziyaretçi kabul etmeyecek gibi duruyor.

8 Ubisoft bundan böyle sadece AAA oyun odaklı olmayacağını, her yıl 3-4 AAA oyun yayınlamaya çalışmak yerine 1-2 AAA oyuna ek olarak yüksek kaliteli, oynaması ücretsiz oyunlar geliştirme yoluna gideceğini açıkladı. Sizi bilmem ama büyük firmaların "oynaması ücretsiz" terimini kullandıklarını gördüğümde tüylerim diken diken oluyor, çünkü gözümün önünde mikro ödemeler uçuşmaya başlıyor.



9 Sony yatırımcılarla paylaştığı sunumunda görünüşe göre sürprizi mahvetti ve PC'ye getireceği bir sonraki oyunun Uncharted 4 olacağını açık etti. Önce Horizon: Zero Dawn, sonra Days Gone, şimdi Uncharted 4. Artık Bloodborne'u da listenin önüne çekseler hiç fena olmayacak, PC oyuncuları beklemekten kurudu valla.



10 Bethesda ile Microsoft arasında gerçekleşen devasa satın alımın yankıları devam ediyor. Şimdilerde konu Bethesda'nın yeni büyük oyunlarının hangi platformlara geleceği ve yapılan açıklamalar hem Starfield, hem de The Elder Scrolls VI'nın Xbox ekosistemine özel olacağını gösteriyor. Yani sadece PC ve Xbox oyuncuları bu şansa sahip olacaklar, bu da PlayStation için kötü bir haber.





11 Elite Dangerous oyuncuları yeni genişleme paketi Odyssey'i bunca zaman beklediler, beklediler, sonunda ellerine sağı solu dökülen, bug'larla dolu, performansı zayıf bir oyun geçti. Olumsuz inceleme yağmuruna tutulan oyunun imdadına Frontier'in yaratıcısı David Braben koştu ve yaşanan her şey için özür dileyerek hepsini düzeltme sözü verdi. Bu da yeterince test edilemeyen tüm oyunlara ders olsun (olmadı).

12 Valve bir kez daha PC/konsol işini denemeye karar vermiş, bu sefer de Steam oyunlarını çalıştıracak, Switch benzeri bir el konsolu geliştiriyormuş. Steam yazılımının son versiyonunda ortaya çıkan bu bilgiler, konsolun yakın zamanda tanıtılacağını ve yıl sonuna doğru da piyasada olacağını gösteriyor. Steam Machine başarısızlığının ardından bu sefer turnayı gözünden vururlar umarım.







ONUR KAYA

"DEATHLOOP"

Elimizi verdik Cole'umuzu kaptırdık

Geçtiğimiz ay içerisinde çıkmasını beklediğimiz ama uzun süre hakkında doğru dürüst bir bilgi yayınlanmayan Deathloop'un erteleneceğin tahmin etmek çok zor değildi. Yine de resmi doğrulama geldiğinde "HAAAAA-AYIIIIIR" diye bağırmadan edememiştim. Ancak ertelemeni ardından Bethesda'dan gelen dijital etkinlik daveti kendimi avutabileceğim bir şeyler sunacak gibiydi. Etkinliğe katıldıktan sonra mutsuzlukla söyleyebilirim ki isyanlarım daha da büyüdü! Tam da şu aralar arayıp bulamadığım oyunu gösterip elletmediler! Verin şunu bana ya, istiyorum! Bitmiş işte oynanır bu haliyle, çıkarın, hadi!

Deathloop hakkında ilk kapsamlı bilgiler geldiğinde, oyunun bir roguelike olacağını düşünüyordum. Kendini tekrar eden tek bir günde geçtiği, her öldüğümüzde de oyunun kendini başa sardığı bilgisi açıklandığında oyunun tanımlamanın en kısa yolu "aha roguelike bu" demekti. Şimdi anlaşılıyor ki kazın ayağı pek öyle değilmiş. Dishonored ve Prey bilindik oyun türü kalıplarına cuk oturan oyunlar değildi ki Deathloop olsun? Souls benzeri oyunlardan, roguelike'lardan, keltoş bir arkadaşımızın başrolünde olduğu malum bir seriden parçaları ilginç şekillerde birleştirmeyi vaat eden bir yapım Arkane'ın ocağında pişen.



Döngü ustasının jübilesi

Etkinlikte öğrendiğimiz ilk ve en önemli detay, oyunun merkezinde bir bulmaca barındırdığı. Önceden de bildiğimiz üzere Deathloop, ana karakterimiz Cole'un aynı günü tekrar tekrar yaşayan Blackreef adasındaki 8 kilit ismi öldürerek, mekânı pençesine alan zamansal döngüyü kırma çabasını anlatıyor. Önceden bilmediğiniz ve yeni öğrendiğimize göre de, döngüyü kırmanın yolu bu hedefleri topluca ortadan kaldırmak. Bunun da tek bir yolu var. "Ne yaparsam bütün hedefleri aynı anda aynı yere toplayıp topluca ortadan kaldırabilirim?" bulmacasını çözmek için oynayacağız yani bütün oyunu. Esas olay geliştirmelerle değil, bilgiyle güçlenmek olacak.

İkinci en önemli detay da, oyundaki döngünün gerçek zamanlı ilerlemeyeceği. Blackreef'te keşfedebileceğimiz dört farklı bölge bulunacak: Updaam, The Complex, Fristad Rock ve Karl's Bay. Her biri Dishonored'daki bölümlerden daha büyük bu bölgeleri günün hangi zamanında keşfedeceğimizi de girişte seçeceğiz. Gündüz, öğle, öğleden sonra ve akşam olmak üzere



DÖNGÜSEL HİKÂYE ANLATIMI

Etkinlikte bize oyunun açılış sekansını izletip, buradan herhangi bir detay paylaşmamamızı istediler. Ancak bahsedebileceğim çok genel bir şey var, o da oyunun kontrolü oyuncunun elinden almaktan çekinmediği. Başlangıca özel bir durum mudur emin olamasam da, izlediğimiz kısımda bolca ara sahne seyrettik. Deathloop, Prey gibi en başta kontrolü bir verip pir vermiyor insana. Bu yüzden de hikâye anlatımı daha yoğun, daha samimi ve daha sinematik olacak gibi duruyor. Bir başka tatlı detay da Cole'un kendi kendine sorduğu sorulara sezgilerinin verdiği yanıtların, çevresindeki yüzeylerde belirmesi. Hem işlevli, hem Arkane'nin berrak sanat tasarımıyla sinerji içinde bir görsellik ortaya çıkarıyor. ÇOK BEĞENDİM.

günün hangi zamanında içine adım attığımıza göre harita değişecek. Bir bölgede bir binada gündüz inşaat varsa, gece bir diğerinde parti düzenlenebilecek. Haritanın bir yerinde gündüz kurtardığımız bir karakter, bir başka yerde gece yolumuzu açabilecek. Bu sistem sayesinde zaman döngüsünü kenarına köşesine kadar öğrenip, bu bilgiyi kullanarak onu manipüle edeceğiz. Blackreef'e dair öğrenebilecek en önemli bilgileri öğrendiğimiz noktada da, nihai planımızı yapıp yürürlüğe sokacağız. Bu yüzden oyunu ilk denemede tamamına erdirmek gibi şansımız olmayacak, bir döngünün sonlarında edindiğimiz bir istihbarat, sonraki bir döngüde olayları kendi lehimize kurmamız adına elimize koz verecek. Normal oyuncular olarak mükemmel planımızı kurup başarıya ulaştırdığımızda oyuna 15-20 saat gömmüş olacağız.

F5 ve F9 çifti, yıllardır süren birlikteliklerine ara vereceklerini açıkladı

Bu iki önemli bilgi ışığında oyunun en büyük rakibinin Hitman olduğunu söylemek mümkün. Ancak onun aksine tekerrürü opsiyonel

opsiyonel bırakmayıp hikâyesine yedirecek. Tabii bir de aksiyona daha fazla ağırlık verecek. Bunu yaparken Arkane oyunlarından alıştığımız kimi konfor bölgelerini de elimizden alacak elbette. Artık istediğimiz yerde hızlı kayıt alıp yanlış her hareketimizi tek tuşla geri çeviremeyeceğiz. Yönetmen Dinga Bakaba, kayıt yükleme istismarını egale etmeye çok çok erken aşamalarda karar verdiklerini söylüyor. Ölüp başa sarma olayının oynanış döngüsünün kaçınılmaz bir parçası olmasını istemişler. Yalnız tek bir can hak hakkımız olmayacak; elbette bunun fazla acımasızca olabileceğini görüp Reprise özelliğiyle bize üç can hakkı vermişler.

Bu arada oyun Dishonored ve Prey'in aksine bir FPS olarak lanse edildiği için, Arkane oyunlarını baştan sona bir hayalet gibi oynayanlarımız, gizliliğin bu oyunda da geçerliliğini koruyup korumadığını da merak edecektir. Dinga Bakaba'ya görev bu sorunun cevabı evet, ancak anlattıklarından anladığım kadarıyla Deathloop gizlilik ve aksiyondan bir tanesini seçmeyi ve ona sadık kalmayı teşvik eden bir oyun olmayacak. Kayıt yüklemenin cılkını çıka

DUAL-LOOP DEATH-SENSE

Deathloop'un ana platformu PS5, PS5'in de en ilgi çekici tarafı DualSense ancak son derece yaratıcı bu kontrol cihazının gerçekten iyi kullanıldığı pek az oyun görebildik. Deathloop bu sınırlı listeye adını yazdıracak gibi; oyunun yönetmeni Dinga Bakaba, DualSense'in oyundaki silahlar ve güçlerle aramızdaki bağı güçlendirecek şekilde kullanılacağını söylüyor. Silahın tipine göre geri tepme titreşiminin değişmesi, yere dökülen mermi kovanlarının seslerinin kontrolcü hoparlöründen verilmesi gibi detaylar kendimizi oyunun içinde hissetmemizi destekleyecek. Cephanenin tükendiğini tetik tuşlarındaki efektin kaybolmasından anlamamız, kalitesiz silahların tutukluk yapmasıyla tuşların sertleşmesi gibi nüanslar da oyunu sadece göz ve kulakla değil aynı zamanda dokunma duyumuzla da okuyabilmemize olanak verecek.





ramayacağımız için fark edilişlerimizi geri alamayıp aksiyona dalacağız. Kötü oynayıp boşa kaynak/cephane harcadığımızda da elbette o görevi feda etmek yerine ortalık durulana kadar sinsi takılacağız. Ha inat eder "bana ne ben gizliliğe abanacağım" derseniz de oyunun temposunun çok yavaşlamayacağını bilin, öldürdüğünüz düşmanlar yok oluyor çünkü. Ceset saklamakla uğraşmayacaksınız.

İşkembeden uydurma saçma isimli elementlerde bu hafta

Bu arada az yukarıda başa sarmak demiştik ya, her şey başa sarmayacak elbette. Bir noktada Cole, önceki denemelerinde kazandığı gücün bir kısmını elinde tutabilmesine yarayan bir yöntem keşfedecek. Bu noktada Residium materyaliyle tanışacağız. Ekipman ve güçlerimizi kalıcı olarak açmakta kullanacağımız Residium, öldüğümüz noktada kalacak ve gidip oradan geri toplamamız gerekecek. Son can hakkımızı da kullandığımızdaysa artan bütün Residium maziye karışacak.

Oyundaki güçlerimizi hedeflerimizi öldürerek edineceğiz. Bu hedefleri tek bir kere öldürmeyeceğimiz için de, ikinci üçüncü seferlerde halihazırda aldığımız güçlerin geliştirmeleri açılacak. Döngüye her adım atışımızda repertuvarımızdan üç adet silah, iki adet de güç seçeceğiz. Dishonored'daki gibi on parmağımızda on doğaüstü beceri olmayacak yani. Ayrıca oyunda silahlar değil, silah sınıfları olacak. Toplamda 8-9 tane olan bu sınıfların kaliteli ve kalitesiz üyeleri olacak. Bunlara hem görsel özelleştirmelerle renk katacak, hem de çeşitli eklentilerle silahların işlevlerini değiştireceğiz.

Deathloop, retro-bilimkurgu temasıyla ve yıllar yılı Arkane'den alıştığımız oynanışa taze bir soluk getirmesiyle epey hırslı bir proje. Eğer hırsının hakkını verebilirse hem stüdyonun dünya sahnesindeki yerini perçinleyecek, hem de epey kurak geçen 2021'i sırtlayan yapımlar arasında yerini alacaktır. Hem Hitman'in, hem Dishonored'ın, hem de FPS türünün sevdalısı olarak, heyecandan Azer Bülbül gibi tir tir titreyerek bekliyorum. Size aynısını yapmanızı salık veriyorum. PS5'te oynayacak olanlarımıza farz zaten.





AYRILSAK DA BERABERİZ

Oyunun Dark Souls'daki işgal mekaniğine benzer bir çoklu oyuncu sistemi barındıracağını daha önce öğrenmiştik. Bununla alakalı hem bir senaryo detayı, hem birkaç ufak mekanik detayı aldık. Juliana'nın, öldürmemiz gereken sekiz hedeften biri olduğu da, bizim gibi döngü başa sardığında hafızasını kaybetmediği de daha önce açıklanmamıştı mesela. Bunların yanında hanım kızımızın oyun boyunca bizlerle iletişim halinde olacağını da bilmiyorduk; Julianna telsizden ve sağda soldaki büyük televizyon ekranlarından bizimle konuşacak, Cole'la atışacak. Bizzat karşımıza çıkacağı anlar geldiğindeyse oyun bizi, müziği değiştirerek bundan haberdar edecek. Bu Julianna'yla aramızdaki dinamiği tersine çevirecek çünkü kendisi kılık değiştirip normal bir asker gibi görünebilme becerisine sahip. Telsizden laf sokarken iş başa düştüğünde sus pus olup bizimle saklambaç oynayabilecek. Elbette esasen düşmanımız bile olsa, başka bir oyuncu tarafından kontrol edilebileceği için yardımcımız da olabilecek, yardımcı gözüküp sonrasında bize ihanet de edebilecek. Bir karakter olarak derdi döngüyü kendisi için eğlenceli kılmak olacağından, kontrolünü üstlenen kişi ne yapsa Juliana'ya ters gidiyor olmayacak. Ölmek de, öldürmek de Julianna'nın pek umurunda değil.

Ha bir de unutmadan, oyunda karakterimizin dış görünüşünü de özelleştirebileceğiz ama "madem FPS oyununda dış görünüşünüze önem vereceksiniz, o zaman özelleştirme opsiyonlarını başkasının sizin gördüğü bir modu oynayarak kazanın" demişler. Karakter skin'lerini açmak için Julianna'yla oynamak gerekecek yani.



Kimi, neyi, nasıl etkiliyor?

TWITCH'TE YEREL FİYATLANDIRMA

Sorunlarıyla, artılarıyla ve eksileriyle de olsa hepimizin bildiği üzere Twitch şu an dünya üzerindeki en başarılı canlı yayın platformlarından biri. Ülkemizde de özellikle son üç-dört yılda hem Twitch üreticileri, hem de Twitch tüketicileri sayısı bir hayli arttı. Fakat uzun süredir de döviz kurları yüzünden yine iki tarafın da canını sıkan olaylardan biri abonelik ücretleriydi.

Twitch'te abonelik olayına tam olarak hâkim değilseniz kısaca şöyle diyebilirim: Yayıncıyı desteklemek ve yayıncının sunduğu ekstra şeylerden (kanalın yaptığı özel ifadeler, abone modundayken yazabilme ya da yayıncı ayarladıysa reklamsız bir şekilde yayını izleyebilme vs.) faydalanmanızı sağlıyor bu abonelik sistemi. Tabii tek kullanımı bu değil. Bazı yayıncılar Discord gibi platformları abonelere özel şekilde kullanıyor, bazıları abonelere özel yarışmalar ve çekilişler yapıyor. Normalde yurt dışında 5 dolar gibi uygun bir fiyatta olmasına rağmen bunu Türk lirasına çevirince bayağı tuzlu oluyordu fiyat da. Youtube'un Üyelik sistemi istediğiniz gibi fiyat biçmenizi sağlıyorken ve Facebook'un abonelik sistemi de gayet uygun fiyattayken Twitch'in bu fiyatları kullanması bayağı tüketiciyi soğutmuştu. 20 Mayıs'ta da Twitch sonunda yerel fiyatlandırma olayını başlattı ve eğer Türkiye'deyseniz artık insanlara 9.90 TL'den abone olabileceksiniz.

Twitch ve Amazon'un yerel fiyatlandırmayı Türkiye'de aslında bir süredir test ettiğini biliyoruz. Amazon Prime, Türkiye'de 8 TL gibi sudan ucuz diyebileceğimiz bir fiyatla açıldı ve bunun özellikle benim gibi az izlenen yayıncılara bayağı bir artısı dokunduğunu ve insanların yerel fiyatlandırma olunca daha fazla kullandığını gördüler ve 20 Mayıs'ta da yerel fiyatlandırmayı başlattılar.

Yerel fiyatlandırmanın Twitch tüketicisine pek bir negatif etkisi olduğunu söyleyemem dürüst olmak gerekirse. Hem yerli hem yabancı, izlediği ve sevdiği herkesi 10 TL gibi bir fiyatla desteklemenin fazla bir miktar olduğunu düşünmüyorum, özellikle Twitch'in ağzınıza reklam sokmaya çalışmadığı sürece bunu aslında "ücretsiz eğlence" olarak sunduklarını düşünürsek. Amazon Prime'dan 8 TL'yle gelen o bir tane bedava abonelikle kısıtlı kalmamak da güzel bir artı tabii.

Büyük ve orta boyuttaki Twitch yayıncılarının da pek bir sıkıntı çekeceğini sanmıyorum. Büyük bir kısmı sürümden de kazanabilir hatta. Bazılarına da Twitch tarafından, Twitch'te kalmaları için direkt maaş bağlandığını düşünürsek pek bir şey olmaz kısaca. Olan küçük yayıncılara oluyor maalesef.

Şöyle anlatayım: Twitch'in abonelik gelirini yayıncıyla %50-%50 şeklinde bölüştüğü zaten bilinen bir şey. Bu yerel fiyatlandırma öncesinde 2.5 dolara geliyordu ve kesilen vergilerle beraber aylık 50 abonesi olan bir yayıncı Twitch'in ödeme eşiği olan 100 doları zorla da olsa görebiliyordu. Fakat yerel fiyatlandırmayla bu miktar 5 TL'ye düştü ve 50 abonesi olan bir yayıncının ödeme eşiğine ulaşabilmesi 3-4 ayı bulacak şekle geldi. Çoğu insan "sürümden kazanırlar" dese de küçük bir yayıncı için sürümden bir anda 4 katını kazanmak imkânsıza yakın bir şey.

Fakat Twitch buna kısa süreliğine de olsa bir önlem getirmiş. Eğer Twitch'te zaten düzenli yayın yapıyorduysanız ve düzenli bir geliriniz de varsa, Twitch bunun aylık ortalamalarını alıp ödeme eşiği oluşturmuş. Mesela Twitch'in bana sunduğu 24 saatlik yayın süresine önümüzdeki üç ay boyunca ulaşırsam ve yerel fiyatlandırma yüzünden normalde kazandığım aylık miktara ulaşamazsam, Twitch bana üç ay boyunca söylediği aylık miktarın ödemesini yapacak. Bu ödeme sistemi sonraki 3 ay %75'e, ondan sonra %50'ye ve en son %25'e kadar düşecek. Bir yılın sonunda da Twitch topu yayıncıya bırakıyor.

Twitch'in kısa vadede herhangi başka bir planı, ödeme eşiğini en azından yerli yayıncılar için değiştirme gibi bir planı da yok gibi görünüyor şu an. Hem tüketicileri, hem de üreticileri için uzun zamandır mantıklı hamleler yapamayan Twitch sonunda tüketiciler için olumlu bir şey yaptığı için mutluyum ama kendi çapında, kendi kitlesiyle takılan küçük bir yayıncı olarak da üzülmedim dersem yalan olur.

Sabri Erkan Sabancı



YASİN İLGÜN

DYING LIGHT 2

Yapıyorsunuz yahu siz bu hayatta kalma sporunu

Efendim, bildiğiniz üzere koşan ve yorulmak bilmeyen zombilere karşı hayatta kalmanın yolu parkur yeteneklerinizi geliştirmektir. "Zombilerden Nasıl Kaçılır?" el kitabının ilk başlarında yazar yani bu. Polonya merkezli oyun geliştiricisi Techland de sağ olsun bu konu üzerine *Dying Light* isimli süper bir oyun yapmıştı ve çok şükür *Dying Light 2* için de yepyeni bir oynanış videosu paylaştılar. Bir de yeni bir çıkış tarihi duyurdular: 7 Aralık 2021.

Dying Light ağırlıklı olarak aksiyona kaçan bir yapım olsa da özellikle oyunun başlarında gerilimi de iliklerinize kadar yaşatıyor. Tam oyunu çözdüm, bu zombiler artık benim için çerez diyorsunuz ve o sırada gece vakti oluyor ve sizi bir sürü sürpriz bekliyor. Koşan zombilerin sayısı artıyor ve mutasyona uğramış Volatile zombileri sizi avlamaya başlıyor. Koşan zombiler de Volatile zombiler için göz görevi görüyorlar. Normal zombiler de yuvalarından çıkıp sokaklara akıyorlar. Bir kere gözükünce kaçacak güvenli ev arıyorsunuz. Tabii bunların hepsi karakterinizi sağlam bir şekilde güçlendirene kadar. O da zaten hikâyeyi birkaç defa bitirmeden gerçekleşmiyor neyse ki. O noktaya geldiğinizde de *Dying Light* dünyasında Doom Slayer gibi geziyorsunuz zaten.

Techland'i seviyorum, zira *Dying Light*'ı çıkardıktan sonra geliştirmeyi kesmediler. Sürekli ücretsiz indirilebilir içerik çıkardılar, *The Following* gibi yeni bir oyun tadında hikâye paketi sundular ve bunu da uygun fiyatla sattılar. Yeni modlar eklediler ve modculara sunabilecekleri her türlü desteği sundular. Hani bir oyuncu bir geliştiriciden daha ne ister değil mi? Üstelik de bunları *Dying Light 2*'yi geliştirirken yaptılar. Tamam, övmem bitti, videoda ne var ne yok ona geçiyorum.

Dying Light 2 hakkında tüm bildiklerimiz

İlk oyunda Kyle Crane isimli bir gizli ajanı oynuyorduk. Oyun Harran isimli bir şehirde geçiyordu ve bu şehir büyük oranda İstanbul'dan esinlenerek tasarlanmıştı. Zombi salgını Harran'da patlak vermiş, ancak salgının dışarı sızması engellenmişti.

Dying Light 2 bu olaylardan 15 sene sonra geçiyor ve tahmin edebileceğiniz üzere zombi salgını tüm dünyayı kasıp kavurmayı başarmış. Oyun "The City"de geçiyor ve Techland'in dediğine göre burası "muhtemelen insanlığın toplu ve kalabalık bir şekilde yaşadığı son yer", ama tabii başka şehirler de olabilir. Kim bilir?

Oyunda Aiden Caldwell isimli bir karakteri canlandırıyoruz. Tıpkı Kyle Crane gibi o da bir parkurcu ve hatta bir sürü yeni parkur yeteneğine sahip. Techland oyuna



3000 tane yeni parkur hareketi eklediğini söylüyor. Haliyle Aiden'ın Kyle'dan çok daha iyi bir parkurcu olduğunu söylemek yanlış olmaz. Parkur yeteneklerimize ek olarak ilk oyundaki kanca da yine haritayı gezerken bize hız ve özgürlük kazandıracak. The City de Harran'dan dört kat daha büyük ve çok daha dolu, aynı zamanda da daha tehlikeli. Paraglider'la şehirde süzülerek seyahat etme şansımız da bulunuyor. Bu mekanikleri de parkur yeteneklerimizle birleştirebiliyormuşuz.

Dying Light 2'nin baş yazarlarından biri olan Maks Nowicki, aynı zamanda okuldan eski oda arkadaşım. Kendisine yalvarsam da dudaklarından bir tanecik bile spoiler sızmadı, ama güçlü bir hikâye sunmak için çalıştıklarını ve yeniden oynanabilirliği üst seviyede tutmak istediklerini söyledi. Hoş bu bir gizem değil gerçi, ama Maks'ın kalemine güvenim sonsuz.

Gruplaşmalar

The City'de üç ana grup bulunuyor. Bunlar sırasıyla Survivors, Peacekeepers ve Renegades. Survivors grubu adından da anlaşılabileceği üzere hayatta kalma yetenekleriyle öne çıkan ve şehrin her yerine yerleşip orayı düzeltebilen bir grup. Peacekeepers'sa bu kanunsuz yeni dünyaya kendi düzenini getirmeye çalışan askeri bir grup. Aynı zamanda The City'deki en güçlü grup da yine kendileri. Onların baş düşmanı olan Renegades ekibiyse kaosun ve kanunsuzluğun peşinde. Hepsi eskinin kanun kaçağı vb. zaten. Kahramanımız Aiden bu üç gruba da yardımcı olabiliyor, onlarla sırt sırta savaşabiliyor veya onları sırtından bıçaklayabiliyor. Ana hikâye görevlerinde aldığı her karar da bu gruplara doğrudan etki ediyor. Şehrin temasını ve yapısını bile değiştirebiliyor. Aiden hangi grubu seçerse seçsin duygusal olarak bağ kurabileceği özel karakterlerle karşılaşacakmış. Yine onun aldığı kararlar da bu karakterlerin kaderini çizecekmiş. Bu konuda *The Witcher 3*'ün çeyreği olsalar yeter. Ben yine de bu konuda beklentilerimi düşük tutuyorum. Aynı sözleri CDPR'dan da duymuştuk, günün sonunda karşımıza çıkan sonuç ortada... Üç ana grubun dışında kalan haydutlar ve çeteler var. Onlar hiçbir gruba bağlı değiller ve bin farklı şekilde öldürülmek için hazır ve nazır şekilde bizi bekliyorlar.

Bu geçen 15 senede bazı zombiler mutasyon üzerine mutasyon geçirmişler ve artık daha da tehlikeliler ve dikkat etmemiz gereken zombi türü sayısı da artmış. Düz zombiler istisnai durumlar hariç yine daha çok atmosfer olsun diye varlar. Eh, tabii bir de sokaklar onlara ait çünkü sayıları milyonları geçiyor. İlk oyunda mekânsal tercihlerle bu zombileri çok iyi kullanmışlardı. Yeni oynanış videosunda da bölüm tasarımı yapan ekibin işini iyi becerdiğini görüyoruz aslında. Bir de şimdi onları aşağı atlarken falan yumuşatıcı niyetine de kullanabiliyoruz. Yeni bir hayat amacı kazandılar.

Aslında başlarda bahsetsem daha doğru olurdu, ama tıpkı ilk oyun gibi *Dying Light 2* de dört oyuncuya kadar co-op desteği sunacak. Tahminen hikâyenin belirli noktaları hariç tüm oyun baştan sona co-op oynanabilir olacak. Techland bu işi en iyi başaranlardan biri. Bu sebeple arkadaşlarla oynamalık co-op oyun arıyorsanız hiç düşünmeden Techland'e güvenebilirsiniz.

7 Aralık 2021 çıkış tarihine çok güvenemesem de umarım bir kez daha ertelenmez diyorum. Oluşturduğu beklentiyi de karşılayamayacak ve ikinci memleketim Polonya beni bir kez daha üzecek diye korkmuyor da değilim. Umarım bir erken erişim kodu gönderirler de size oyun çıkmadan fikirlerimizi iletebiliriz.





TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Techland | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ**: 7 Aralık 2021



AYIN EZENİ:
ONUR KAYA

YAKUZA 0

Japon yeraltı dünyasının iç yüzünü görelim diye geldim, kendimi Barbie bebeklerle oynarken buldum

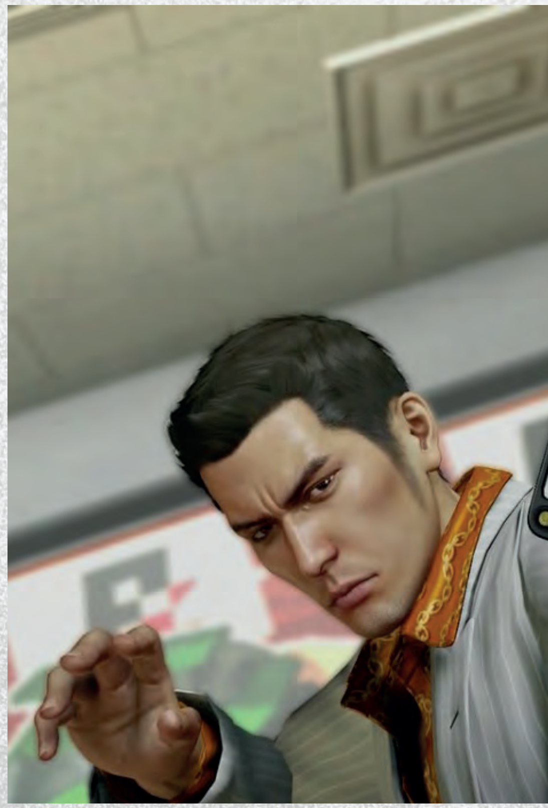
Eylül müydü neydi, Ömer'e diyorum "indirime girince Persona 4 alayım da bu kadar övdüğün neymiş bir göreyim." Girince de Ömer dayandı kapıma diyor "%20 indirim yeter mi?" Dedim "yeter." Dedi "Yakuza 0 da al benim oynadığım en iyi Japon oyunlarından biri." Dedim "olur." 15 lira bir şeydi. Sonra gün geldi canım Japon dövmek çekti, oyuna daldım.

Başladı bir ara sahne, bitmiyor. İzle babam izle, nihayet tünelin sonundaki ışığı gördük. Oyun lütfetti de kontrolü bana bırakıp şahsıma Japon'u Japon'a kırdırma imkânını sundu. Üç tekme iki tokat attım, beni bir keyifsizlik aldı, oyun bir sürü mekanik öğretiyor ama hiçbirini kullanmaya gerek yok? "Japon oyunu" dedik, "dövüş mekanikleri iyi olur, Batı yapımları gibi inceliksiz olmaz" dedik. Yok? Aban sol tuşa kavat, vur sağ tuşa hırdavat kır yetti bitti. Ara sahneler falan fındık kreması gibi de, oyunun oyun kısmında neydi iyi bu kadar?

Eren'e yakındım, çıktı "Yakuza yan etkinlik oyunudur, öyle sırf ana görev yapma tadını alamazsın" dedi. Yani açıkçası bu benim iyi oyun anlayışıma çok ters. Bende yan etkinlik oyun pastasının kremasıdır, keki, meyvesi değildir. Kreması için pasta almıyorsak yan etkinliği için de oyun almayız yani. Mesela The Witcher 3'ü Gwent için sevmedik nihayetinde ama neyse vardır bir bildikleri.

Yine Eren şahsının "bir oyuncak araba yarışı var, başlı başına oyununu çıkarsalar alır oynarsın" dediği etkinlikten bir başlanıldı. Sistem şu: Farklı seçenekler arasından istediğimiz modelini seçtiğimiz bir oyuncak arabamız var, buna daha farklı lastikler, daha güçlü motor, daha ağır süspansiyon, rüzgarlık vesaire takarak oynadığımız spesifik yarışa uygun hale getiriyoruz. Pistler kapalı, arabalar da arabadan çok tren gibi, kendi şeritlerinde sağ sol yapmadan gidiyorlar, nitrosunu basmak ve pistten çıkar gibi olduğunda sınırlı sayıda hakla müdahale etmek dışında yarışların akıbetine etki edemiyoruz. Kazanıp kazanamayacağımızı belirleyen şey tamamen hangi parçaları taktığımız. Kimya laboratuvarındasınız, suratınıza patlamadan bileşik elde etmeye çalışıyorsunuz gibi düşünün.

Problem ne? Problem bütün sistemin deneme yanılmayla işlemesi. O kadar çok



parça alternatifi var ki internetten rehber bakmadan geçmeye çalışırsanız boşa vakit harcıyorsunuz; parça değiştirmek için yarışın bitmesini beklemeniz lazım. Akıllılık edip keskin virajda nitro basarak arabayı pistten uçurmaya ve bu şekilde erken diskalifiye olmaya çalışırsanız da, Kiryu'nun sanki aynı hafta içinde hem anası babası ölmüş, hem karısı onu en yakın arkadaşıyla aldatmış, üzerine bir de işten atılmış gibi triplere girdiği kısa ama yeteri kadar da kısa olmayan bir ara sahne izliyorsunuz. Bu ara sahne asla ve kat'a geçilemiyor. İlk gördüğünüzde kahkaha atacağınız kadar komik ama yirminci görüşünüzde saç baş yoluyorsunuz. Oyun hangi parçaları kullanmanız gerektiği konusunda zerre ipucu vermiyor ve yaptığınız ince ayarların ödülü bu oluyor çünkü. Yarışların en sonuncusunu geçmek için illa spesifik bir parçaya ihtiyacınız olması, bu parçayı almak için 4-5 görevlik bir yan görev zincirini tamamlamanız gerekmesi de cabası. Yazar da olsanız, yönetmen de olsanız, oyun geliştiricisi de olsanız, hedef kitlenizin vaktini boşa harcamak konusunda biraz olsun çekinceniz olması gerekiyor arkadaşlar. Yoksa edilen küfürlerden bütün sülaleniz nasiplenir, benden söylemesi.

"Neyse" Sezon 8 Bölüm 5: Oyuncak araba travmasını küfürlerim yardımıyla atlayıp az ilerledim. Kiryu için emlakçılık, Majima için pavyon senaryoları açıldı. İkisi de birbirinden beter. Pavyonda kızları hosteslik konusunda eğitiyoruz mesela sözde ama bunlar sıkıcı flörtleşmelerden ibaret. Bir de Barbie bebek gibi giydiriyoruz kendilerini. Seksilik, tatlılık vb. statlarıyla oynuyoruz falan. Müşterilerle bozuştukları zaman müdahale edip





mevzuyu tatlıya bağlamaya çalışıyoruz. Arkadan sürekli tiksinç "I WAAAANNA BE YOUR GIIIRRL HUUUĞĞĞĞĞ" deyip duran bir şarkı çalıyor. Nasıl akıl sağlığı düşmanı bir ses mühendisliğiyle bestelendiyse artık, oyunu bıraktıktan sonra bile kafanızın içinde tam gaz devam. Bütün bu angaryanın grafiğiyle arayüzüyle resmen mobil oyun seviyesinde olması da oyunun akışını rezil ediyor...

Ha akıştan kopuk olmayan emlakçılık daha mı iyi peki? DEĞİL! Ubisoft'un teeee AC2'yle Assassin's Creed'e eklediği, sayesinde Revelations'da Galata Kulesi satın alabildiğimiz bir toprak ağalığı sistemi vardı ya, onun aynısı Yakuza'daki de. Mekânlarımızın kira gelirleri belli bir sürede kasamızda toplanıyor, gidip cepliyoruz, ceplediklerimizle daha pahalı yerler satın alıp agresif bir virüs gibi yayılıyoruz. "Agresif" anahtar kelime; zira arada mahallelerin toprak ağalarını da birer birer şamarlamamız gerekiyor. Bu işin "eh" kısmı. İşin "öf" kısmı, paranın toplanışında. Zira Ubisoft'un 11 sene önce akıl ettiği bir detayı, Yakuza geliştiricileri akıl edememiş. Kasaya para girince, kendi toplama sürecini başa sarmıyor. Emlak ofisimize gidip, kasadaki parayı alıp, yeniden kira toplama emri vermemiz gerekiyor. Neden ötürü? Eşeğin tikinden ötürü. Üzerine bu para toplama süresi hem çok kısa, hem de her mahallede farklı, sonuçta birbirlerinden birkaç dakika arayla bitiyor hepsi. Bu yüzden bu senaryoyu en kısa sürede bitirebilmek için ofiste oturup beklemeniz lazım, bakkala çiklet almaya gitseniz para gelmiş oluyor, "kiram toplansın o ara gidip 1-2 yan görev yapıp geleyim" derseniz vakit ve nakit kaybediyorsunuz. Oyunu alta alıp dizi film izleyeyim derseniz de ilerlemiyor sayaç. Peki neden ötürü? Sanırım attan ötürü bu sefer. Kim tasarladıysa herhalde harada büyümüş, gençliğinde geniş arazilerden bıkıp büyüyünce beton bloklardan krallık kurmayı, kurdurmayı hayal etmiş. Öyle bir takıntılı embesillik.

Elbette kafanızı kurcalayan KOCAMAN ve BARİZ bir soru var. "Yapma kardeşim sevmediysen, neden yapıyorsun?" diyorsunuz. İki cevabım var:

Başlarda iki etkinlik de kısa sürecek gibi



duruyordu ve hatırlarsanız "Yakuza'nın olayı yan etkinlik helelölöğ" dediler bana. Bir süre inandım da buna. Keşke inanmayaydım.

Oyunun en über dövüş stilleri ve bütün standart stillerin son seviye hareketleri sadece bu iki yan senaryoyu bitirirseniz açılıyor. Kiryu'nun, Majima'nın en havalı hareketlerini görebilmek için iki görev serisini de tamamlamanız lazım yani.

Beterin beterini assolist, en son çıkıyor sahneye; her iki senaryo totalde 30 saate yakın sürüyor. Oyunun sonunu 68. saatte getirmişim. Açtım baktım Youtube'dan, oyunun ana senaryo sahneleri totalde 13 saat civarı sürüyor. Ara sahneleri ve iki yan külfet senaryoyu çıkarınca elime kalan süre 25 saat ki bunun içinde yan görev diyalogları/sahneleri ve başka etkinlikler de var. Bir oyuncak araba yarışı var mesela, saatlerinizi yiyor ve rehbersiz geçmeniz imkânsız. Yani ve yani, oyunun ana görevlerinde izleyerek değil, oynayarak geçirdiğim süre sanıyorum 10 saat falandır.

Bakın ben Ubisoft sevmeyen bir insanım lakin Yakuza'yı görünce beterin beteri varmış dedim. Şu anlattığım haltları pek sevgili Fransızlarımız yese itin ****ne sokulurlar, Japon yapınca Steam'de %95 olumlu inceleme alıyor. Dünya çok adaletsiz sevgili okur.

Not: Yakuza yüzünden bir başka Ömer tavsiyesi olan Persona 4'e başlamaya korkuyorum. Yazık bana.



YASİN İLGÜN

HORIZON: FORBIDDEN WEST

Ne kadar da PlayStation 5 aldırmalık bir oyunsun sen öyle

Öncelikle o çatalı ve meşaleni yere bırak arkadaşım. *Horizon: Forbidden West*'in PlayStation 4 için de çıkış yapacağını biliyorum haliyle. Yüce Uçan Spagetti Canavarı sağ olsun internetim var. Barış bayraklarımızı çektiysek devam ediyorum, teşekkür ederim.

Sony ve oyunun yapımcısı Guerrilla Games, kısa bir süre önce 14 dakikalık bir oynanış videosu paylaştı ve ben âşık oldum. *Horizon: Zero Dawn*'a da ayrı bir aşk besliyordum zaten ama *Forbidden West* gerçekten de aradaki konsol nesil farkını vurgulayan görsellere sahip. Bu görsel şöleni düz bir PlayStation 4'te tecrübe etmek istemem şahsen. Kaldı ki derdim ve korkum sadece grafikler de değil. PlayStation 4 dediğimiz konsol çıkış yaptığı dönemde bile donanım olarak zayıf bir cihazdı. Performans sıkıntıları da bitmek bilmedi. Nice oyun stabil performans sunamadı. *Days Gone, Control, Shadow of Mordor* (evet ilk çıktığında sıkıntılar mevcuttu) gibi oyunlar düzenli şekilde 20 fps ve altını görüyordu. Buna bitmek bilmeyen yükleme ekranlarını da ekleyin şimdi. PS4 Pro da kötünün iyisiydi. PlayStation 5 özellikle bir önceki nesli pas geçtiyseniz kaçırmamanız gereken bir fırsat, tabii alacak yer bulabilirseniz.

Horizon: Forbidden West'in PS4'te stabil bir performans verebileceğinden şüpheliyim. Yok stabil bir performans sunarsa da bu sefer görsel anlamda fazlasıyla fedakârlık yapmak zorunda kalacak. *The Last of Us 2* PS4 ve PS4 Pro arasındaki gibi minik farklardan bahsetmiyorum hani. Kaldı ki PS4 sürümü 30 kare olacaktır diye tahmin ediyorum. Bununla birlikte PS5 oynanış videosu da 30 kareydi, ama 4K çözünürlükteydi ve oyunda belki de 60 kare modu olabilir. Bununla ilgili henüz bir bilgi paylaşımı yapılmadı. Her halükârda PS4'ün çeşitli sıkıntılar yaşayacağına ve oyunun PS5 sürümüyle arasında gözle görülür farklar olacağına dair ortak fikirdeyizdir diye düşünüyorum. Oyunu PS4'te almayın demeye getirmiyorum bu arada, yanlış anlamayın sakın. Ülkemizin ekonomik gerçekleri ortada ki dünyada da PS5 bulunamıyor zaten. Sadece PS5'in gözle görülür şekilde çok daha güzel bir tecrübe sunacağının altını çizmek istedim. Bir de işte siz yine de PS4 sürümünü ön sipariş etmeyin. Bir performans ve karşılaştırma videoları çıksın öyle karar verin. Guerrilla



Games'e normal şartlarda -yani konsolda- güvensem de *Horizon: Zero Dawn*'un sancılı PC çıkışını unutmuş değilim. Önce sopayla uzaktan dürtün bir bakalım.

Hikâye nerede kalmıştı?

Serinin ilk oyunu *Horizon: Zero Dawn* 31. yüzyılda geçiyor. Oyunda Nora Kabilesi'nden genç bir avcı olan Aloy'u kontrol ediyoruz. İnsanlık büyük bir yıkım yaşamış ve geçmişinden tamamen kopmuş durumda. Halklar artık kabile kültürüyle yaşıyorlar ve bir hayli bağnaz kafadalar. Hayvanların yerini de çeşitli hayvan türlerini andıran makineler almış durumda. Sadece birkaç tür hayvanın nesli tükenmemiş o kadar.

Aloy başlangıçta kabilesi tarafından "Şeytan gibi bir şey bu, kendi kendine doğdu!?!" denerek dışlansa da savaşacak yaşa gelince Nora Kabilesi'nin parlayan yıldızı oluyor. Kahramanımız aynı zamanda insanlar ve makineler arasındaki savaşın kilit ismi haline geliyor. *Bir gecede cahil bırakılmış insanlığın* gelenek ve göreneklerinden ayrılmayı başarıp bizi yok etmeye çalışan kötü yapay zekâ HADES'i de dize getiriyor. Bir de üstüne kendi hayatı hakkındaki gizemleri çözüyor ve annesinin kim olduğunu, nasıl doğduğunu keşfediyor.

Fakat bu macera burada bitmiyor tabii, çünkü kahramanımız hikâyenin kötüsü HADES'i yense de tamamen yok edemedi. Zira eski dostumuz Sylens bu hain yapay zekâyı bir şekilde ele geçirmeyi başardı ama Aloy'un bundan henüz haberi yok. Sylens da gri bir karakter ve biraz da sinsi biri. Haliyle ne planladığı hakkında hiçbir fikrimiz yok. Büyük ihtimalle *Forbidden West*'te de anahtar karakterlerden biri olarak karşımıza çıkacak. Kendisinin oyunda yer aldığı resmi olarak doğrulandı ama ne kadar büyük rol oynayacağı şu an için belirsiz.



Horizon: Forbidden West'in konusu nedir?

Forbidden West'te Aloy'la oynamaya devam edeceğiz. Aslında ilk oyun da ABD'nin batı eyaletlerinde geçiyordu ama daha çok merkeze yakındık. Bu sefer yolumuz California'ya kadar gidecekmiş. Yani ABD'nin en batı noktasına kadar gideceğimiz (Alaska hariç) uzun soluklu bir macera bizi bekliyor.

Aloy, insanlığı yok etmeye çalışan iki yapay zekâyı da yense de belimiz bir türlü doğrulmuyor. Bu sefer de bir salgın ortaya çıkıyor ve bulaştığı her insanı öldürüyor. Aloy da bu salgına bir ilaç bulmak için yasaklı bölge olan batıya doğru yola çıkıyor. 14 dakikalık oynanış videosuna baktığımızda can yoldaşımız Erend Vanguardsman'ın da bize katıldığını görüyoruz. Belki de yanımızda kimi götürebileceğimiz bir seçenek olarak karşımıza çıkar kim bilir?

Ne gibi yenilikler var?

Öncelikle *Horizon: Forbidden West*'in haritası ilk oyunun haritasından daha büyük olacak. Buna *Frozen Wilds* DLC'si de dâhilmiş efendim. *Forbidden West* önceki oyuna nazaran bize çok daha fazla keşif elementi sunacakmış. Yani lore bilgilerine doyacağız gibi gözüküyor. Yani o ses kayıtları falan iyi güzel ama biraz daha zengin bir keşif metoduyla karşımıza çıkarlar umarım. Bu dünyayla ilgili öğrenmek istediğimiz hâlâ bir sürü şey var neticede. Bu kabileler nasıl bu hale geldi, neden teknoloji kırıntıları her yerde olmasına rağmen bu kadar geri kafalılar ve gelişemediler insan merak ediyor.

Buna ek olarak su altı keşfi eklenmiş. *Super Mario Bros 2*'nin su altı bölümlerinden dolayı PTSD yaşayan ben bile o atmosfere âşık olduysam ortada harikulade bir iş var demektir bence. Videoya şöyle bir bakınca su altını tembelce işlememişler diyebiliyorum. Sadece görsele abanmamışlar. Saklanma, su akımıyla savaşma ve keşif elementleri de önemli bir rol oynuyor. Su altı savaşı var mı göremedik, belki de henüz hazır değildir. Tek dileğim su altı gizemlerini çeşitli bulmacalarla bize sunmaları. Öyle nefesini tut, dal, dümdüz loot yap ve çık tadında olacaksa hevesim kursağımda kalır.

Son olarak da açık dünyada seyahat olayını bir üst seviyeye çıkarmışlar. Aloy artık çeşitli yerlere halatlı ok atıp kendini oralara çekebiliyor, buralardan momentum kazanıp çok daha hızlı bir şekilde hareket edebiliyor. Büyük bir yenilik değil ama taze bir nefes olmuş.

Horizon: Forbidden West'in resmi çıkış tarihi duyurulmadığı için bu konuda ne desek boş. Umarım oyun çıktığında PlayStation 5 herkes için ulaşılabilir bir hale gelir. En azından durumu olanlar mutlu ve mesut şekilde bu oyunu tecrübe eder efendim. Sabır ve heyecanla bekliyoruz.



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Guerilla Games | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS5, PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ**:-



CAN ARABACI

FINAL FANTASY XIV

Digital FanFest 2021 gerçekleşti

Final Fantasy XIV oynayanların en gözde etkinliklerinden FanFest bu sene sadece dijital olarak gerçekleşti. Hiç fena da olmadı hani, canlı canlı tamamını izlemeye fırsat bulamasam da görebildiğim kadarıyla hayranlar kâh güldü, kâh eğlendi, kâh ağladı bu iki günlük etkinlik sırasında.

Öncelikle en merak edilen kısmı aradan çıkartalım: Final Fantasy XIV'ün bir sonraki sayfası ve ek paketi olan Endwalker'a ne zaman kavuşuyoruz? Hydaelyn ve Zodiark arasındaki kaç senelik koskoca hikâyeyi sonlandırmak için kolları sıvama tarihimiz an itibariyle 23 Kasım olarak açıklandı. Eğer oyunu ön sipariş ederseniz 19 Kasım'da bir ön başlangıç da yapabileceksiniz ama.

Don't fear

Çıkış tarihini daha önceden de bir kısmını gördüğümüz giriş sinematiğinin tam hâlinden öğrendik. Çokça tanıdık (Alphinaud, Alisae, Estinien, Urianger, Thancred, Y'sthola, G'raha) ve yeni ama kim olduğu bariz (Alphinaud ve Alisae'nin babası) yüz vardı sinematikte. Aynı zamanda daha önceki duyuru sırasında Sage sınıfını duyurmuşlar ve bir de Melee DPS sınıfı geleceğini müjdelemişlerdi. Hah, o yeni sınıfın ne olduğunu da oyunun yönetmeni Naoki Yoshida (Yoshi-p)'nin sahneye çıkışıyla öğrenmiş olduk. Daha önceki FanFest'leri takip ettiyseniz bilirsiniz, Yoshi-p yeni hangi sınıf geliyorsa sahneye onun cosplay'ini yaparak çıkıyor. Bu sefer de elinde koca bir orakla Reaper cosplayi yaparak çıktı.

Reaper yakın dövüş ağırlıklı, silah olarak orak kullanan bir DPS sınıfı olacak. Reaper'lığa geçiş için 70. seviyeden bir sınıfınız varsa görev serisine Ul'dah'tan başlayabileceksiniz. Dragoon'larla aynı zırh setlerini paylaşacak Reaper'lar, Void'den çağırdıkları avatarların güçlerini kullanabilecekler. Bunun dışında henüz çok fazla bir detay paylaşılmadı ancak Sage'de olduğu gibi kısa bir oynanış videosu yayınlandı.

Shadowbringers'la birlikte oyuna iki





yeni oynanabilir ırk eklenmişti: Viera ve Hrothgar. Tavşan kulaklı Viera'lar sadece dişi karakterler için açıkken Hrothgar'lar sadece erkek olabiliyordu. Oyuncuların yoğun ısrarı üzerine Endwalker'la birlikte bu durum değişiyor ve erkek Viera seçeneği de oyunculara açılıyor. Dişi Hrothgar'lar içinse biraz daha beklememiz gerekecek gibi duruyor. Endwalker'ın çıkışına yetişmeyecek olsa da ilerisi için üzerinde çalıştıklarını açıkladılar (Bir de artık karakter yaratma seçeneklerini elden geçirip geliştirmeseler mi acaba?).

Tabii yeni bir ek paketin yanında yeni bölgeleri de getirmesi elzem. Endwalker'da da tonla yeni bölge geliyor -ki bunların bazıları Eorzea üzerinde bile değil. Aynı zamanda uzun zamandır adını hep uzaktan uzaktan duyduğumuz, bizim dışımızda bütün Scion'ların eğitim hayatını geçirdiği Sharlayan da oyundaki yeni ana şehrimiz olacakmış. Tasarımı Ege açıklarında bir tatil köyünü andıran Old Sharlayan'ı şimdiden çok tuttum. İleride bir gün ev almaya açarlarsa elde avuçta ne varsa bozdurup oradan bir ev alma hayalleri kurmaya başladım bile hatta. Sharlayan dışında Eorzea'ya tepeden bakmak için aya gidecek olduğumuz gerçeği var tabii bir de. Mare Lamentorum adında gösterdikleri bölge gerçekten çok farklı ve ilginç bir deneyim olacak gibi gözüküyor. Sürekli bir savaş halinde bulunduğumuz Garlemald da yine adını çokça duyup da nihayet ziyaret etme şansı bulacağımız bölgelerden olacak.

Yeni zindanlar, Alliance raid'leri gibi standart ek paket içerikleri de gırla tabii bir yandan. Özellikle de yeni Alliance Raid olan Myths of the Realm'in Final Fantasy XIV mitosuna koca bir ışık tutacağını ve Eorzea'nın tanrıları olan The Twelve'i daha önce hiç görmediğimiz bir şekilde sunacağını çıtlattılar. Eh, FF XIV'ün en büyük albenisi de hikâyesi olduğundan bu da Hydaelyn ve Zodiark mücadelesinden sonraki konulara ve ek paketlere köprü görevi görebileceği anlamına geliyor bu raid'in.

Müziklerin ağırlaştığı an

Endwalker'la ilgili bu tonla bilgi yüklemesinin dışında FanFest'in ikinci günü daha eğlencelik etkinliklere gebeydi. Soru-cevap etkinlikleri, yarışmalar falan derken ikinci güne asıl damgasını vuran Final Fantasy XIV'ün müziklerinin metal cover'larını yapan geleneksel The Primals konseriydi. Bilhassa da The Long Fall girişinde The Twinning meme dansını sahnede yapan dansçılarla hayranların nabzını tutmakta ve eğlendirmekte ne kadar başarılı olduklarını göstermiş oldular.

Nefis konserlerin ardındansa hayranların ve izleyen herkesin ağladığı kısma geldik. Final Fantasy XIV'ün akıllara kazınmış efsane müziklerinin ardında imzası bulunan, her daim güler yüzüyle pozitif bir şekilde görmeye alıştığımız, The Primals'ın da demirbaşlarından Masayoshi Soken çıkıp ciddi bir tavırla bir duyurusu olduğunu söyleyince ortamın rengi bir anda değişiverdi. Soken, bir sene kadar önce kanser tanısı konduğunu anlatmaya başladığındaysa Yoshida dâhil herkes gözyaşlarına boğuldu. Yoshida'ya hastalığını ilk açıkladığında iş yükünün değişmemesi için ricada bulunmuş ve çalışma arkadaşlarına bile haber vermemiş efsane müzisyen. Bir tek Square Enix CEO'suna haber verilmiş ve Yoshida dostuna böyle bir durumda iş yükleme konusundaki tereddütlerini paylaşmış. Ancak Soken hastalığına en iyi çözümün hayranların desteği olduğunu söyleyerek onu ikna etmiş. Tam anlamıyla gerçek bir Warrior of Light kendisi anlayacağınız. To The Edge gibi şaheserlerin gerçekten de hayatın kıyısına kadar gidip geri gelmiş olan Soken tarafından kemoterapi görürken bestelenmiş olması, şarkının içindeki saat tik takları gibi detaylar da ayrı bir anlam kazandı tabii bu bilgiler ışığında.

Göğsümüze bu öküz gibi yumruyu oturtup da FanFest'i sonlandırmadan önce güzel haberi verdiler en azından: Soken bu zorlu dönemi büyük ölçüde arkasında bırakmış ve şu an remisyondaymış. Yoshida "Tekrar hoş geldin Soken!" diyerek müzisyenin dönüşünü müjdeleyerek FanFest'e muhteşem bir kapanış yaptı böylece. Sonrasında da #WelcomeBackSoken hashtag'i dünya çapında trend oldu zaten. Hayranlar müzisyene sevgi ve desteklerini gösterip onu pozitifliğe boğarken Final Fantasy XIV'ün ne kadar özel ve müstesna bir topluluğa sahip olduğunu da bir kez daha görmüş olduk.

Sizi bilmiyorum ama bu FanFest benim gözümde tek bir şeyi biraz daha sağlamlaştırmış oldu: Final Fantasy XIV ekibi gerçekten de yaptıkları oyunu önemsiyor ve hayranlarla etkileşimde olmaktan da büyük bir keyif alıyorlar. Belki de bu yüzden başka DVO'lardan göç eden ya da yeni başlayan tonla oyuncu kendini Eorzea'da daha bir evde gibi hissediyordur, ne dersiniz?







ONUR KAYA

Yara'mıza puro basmaya geliyor!

FAR CRY 6

Şimdiye çoktan çıkıp dünyasını önümüze sermiş olması gereken ancak ertelenen oyunlardan bir başkası *Far Cry 6*. İlk açıklanan tarihe sadık kalabilseydi, geçtiğimiz Şubat oyunu oynamış, paketleyip kenara koymuş olacaktık muhtemelen. Sonra ertelendi, bu ertelemenin tam boyutunu da geçtiğimiz günlerde öğrendik; *Far Cry 6* yaklaşık sekiz aylık bir ertelemenin ardından, hem eski hem yeni nesil konsollara ek olarak PC'ye 7 Ekim tarihinde teşrif edecek.

Çıkış tarihi duyurusu öncesinde gelen oynanış görüntüleri pek uzun uzadıya olmasa bile, göreceğimizi gördük diyebiliriz sanıyorum. Oyun, *Far Cry*'da görmeye alıştığımız cinsten kurgusal bir başka mekânda geçiyor: Karayipler'deki Yara isimli ada ülkesi. Küba Devrimi'nden bolca esinlenmeyle yaratılan Yara, 50 sene kadar önce gerçekleşen kendi devrimiyle dünyanın geri kalanına sınırlarını kapayıp sırtını da çevirmiş.

Breaking Bad, The Boys ve Mandalorian gibi pek çok yapımdan tanıdığımız Giancarlo Esposito'nun karakteri Anton Castillos, adanın mevcut diktatörü ve adayı demir yumruğunun içinde tutuyor. Bizim oynadığımız karakter, yani Dani Rojas da adadan kaçmak isterken şansı yaver gitmeyen, ülkede kalıp mücadele etmek zorunda kalan bir Yara genci. Bu açıdan sıradan bir Türk gencinden çok da farklı olmayan Dani hem ismen hem de cismen bir diktatörlük altında yaşadığından devrimciliği hobi olarak bile yapabilecek pozisyonda. Son dönem Ubi oyunlarından alışık olduğumuz üzere istersek kadın, istersek de erkek versiyonuyla oynayabileceğiz. Karakterin kendisi önceki *Far Cry* başrollerinden ne derece farklı olacak bekleyip göreceğiz ancak ilk çıkan fragman bana bizzat diktatörün oğlu olarak ona başkaldıracağımız izlenimi uyandırmıştı. Kazın ayağı pek öyle çıkmadı, çıksaydı farklı bir hikâye dinamiği ortaya çıkabileceği için olasılıklara heyecanlanabilirdim. Anton'un oğlu Diego'nun Vaas'ın küçüklüğü olduğu dedikoduları da var elbette ama Vaas'ı çok da unutulmaz bulmayan biri olarak (zira unuttum kendisini) gazlanamadım bu ihtimale.

Öte yandan sunum tarafında güzel gelişmeler var gibi duruyor; fragmanlardan gördüğümüz kadarıyla ara sahnelerde karakterimizi dışarıdan görme şansımız olacak artık. Buna





duyduğum mutluluğu karakterimizin dış görünüşünü özelleştirmeyeceğimiz dedikoduları bile baltalayamadı. İşin içinde salt seslendirmeye dayalı bir oyunculuk olmayacağını, karakterimizin çehresini de içimize çekebileceğimizi bilmek epey güzel. Ayrıca sanırım nihayet araç sürerken üçüncü kişi kamerasına geçebilmek olanağı tanıyacaklar oyunculara. At var çünkü oyunda. Birinci kişi kamerasından at mı sürülür allasen?

Ayaklı cephanelik, ayaksız köpek

Ha tabii bu demek değil ki olasılıklar oynanış tarafında da ilginçlikten uzak. Ubisoft'a "*Far Cry 3*'ten beri aynı yapıyorlar" diye diye gömen taraftayım ben ama adamların aynı oyunu tekrar yapmakta ustalaştıklarını da itiraf etmek gerek. İşin esprisini de görmeye başlamışlar, biraz da uçuk kaçık takılmışlar bu sefer. Yara'yı yaratırken (bu ne menem cümle girişi) serbest takılıp bundan çok keyif almaya bakmışlar gibi görünüyor. Adanın kendini dışarıya kapatmasıyla teknolojik olarak bir duraklama dönemine girilmiş ve bu sebepten ada sakinlerinin eldeki alet edevatla harikalar yarattıkları bir atmosfer oluşmuş. Hepsi halis muhlis ev yapımı bu silahların oyuna epey ilginç bir görsellik katacaklarını görmemek için kör olmak lazım, "Macarena" çalıp CD fırlatanı var yahu! Bu eldekilerle icat yapma işinin bir diğer ayağı da Supremos. Yara için yazılan arkaplan hikâyesinde adada devrim öncesi çok popüler olan süper kahraman çizgi romanların bir önemi var; ada sakinleri karakterimize çeşitli ofansif ve defansif beceriler kazandıran Supremos sırt çantalarını bunlardan esinlenerek yapmışlar. Fragmanlarda sırttan roket salvosu atmaya olanak veren bir tane görüyoruz mesela, Jetpack görevi gören bir tane de var. Karakteri yürüyen cephaneliğe çevireceğiz diye araçlarımızı öksüz bırakmayacağımızı da ekleyeyim, şu raddede çok absürt araç modifikasyonları görmeyi bekliyorum oyunda.



Oyunun *Far Cry 5*'in üzerine koyduğu en büyük şey muhtemelen bu tasarım felsefesi olacak sanıyorum. Gözlerimize bayram ettirirken görsellikteki derme çatmalığı ve küfü oynanışa yedirirler mi, onu bilemiyorum. Perk bazlı karakter gelişimini alet edevat bazlı bir hale getirdiklerini söylüyorlar, oynanış tarzımızı ürettiğimiz veya etrafta bulduğumuz ekipmanla oluşturacakmışız. Bu kadarı yetecek mi meçhul. Geliştirici ekipten birileri çıkıp "*Far Cry 2*'deki simülasyon elementlerini geri getiriyoruz" dese, şu atmosferle hiç acımam basarım ön siparişi onu biliyorum ama. En azından tekleyip bozulsun şu silahlar Ubi, hadi n'olur bak...

Los Pollos Hermanos da var mı?

Yara'nın önceki oyunlardaki gibi bir belde değil, ufak da olsa bir ülke olması temennilerimin bir diğer odağı. Yara'nın Esperanzo isimli bir başkenti ve kendine ait daha ufak bir başka adası daha var. Ubisoft sanal turizmini bir kere daha formunda göreceğimizi görmek zor değil. Bir de bu farklı mekânları görev tasarımında etkin kullanırlarsa, oyunlarının geneline yayılmış aynılığı kırmak yönünde büyük bir adım atmış olacaklar diye düşünüyorum. Diktatörümüzün kulesi buna banko bir örnek elbette ama sınavı esas şehrin geri kalanıyla verecekler. Rockstar'dan örnek al Ubi!

Durum böyleyken böyle sevgili okur. Giancarlo Esposito abi için almayacaksanız bile, potansiyeli yüksek bir oyun *Far Cry 6*. Eğer değişim azsa bile belli bir seviyenin altına düşmeyecek, çoksa da seriyi daha yükseklere çıkarabilecek bir oyun olarak görüyorum kendisini, haydi hayırlısı!

TÜR: FPS | **YAPIM:** Ubisoft Toronto | **DAĞITIM**: Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 7 Ekim 2021

Olmasa da olur | Gelse de oynasak! | Ölüyoruz reis!

Cehennemin dibinde buz ve ateşin şarkısı...



ÖMER AKDAĞ

TOTAL WAR: WARHAMMER III

Şimdilik hayatta kalmakla yetindik

Bu ay beklenen TWW 3 gösterimi gerçekleşti gerçekleşmesine ama asıl merak edilen "ana harita oynanışı nasıl olacak", "diplomasi nasıl olacak", "kuşatma savaşları değişecek mi" gibi sorulara yanıt alamadık. Onun yerine ilk önce epik bir görsel şölen hazırlayalım da alakalı alakasız herkesi bir tavlayalım demişler. O da olur.

Bildiğiniz gibi TWW 3'te (ön siparişle verilecek olanı ve ileride DLC'lerle gelecek olanları saymazsak) 2 insan fraksiyonu, 4 tane de Kaos tanrısı fraksiyonu olacak. Kaos tanrılarının oynanışı nasıl olur bilinmez ama insan fraksiyonlarıyla, TWW 3'ün kendine has campaign tarafını oynarken bu Kaos tanrılarını dize getirmek gibi bir mevzunun içinde olacağız ve her Kaos tanrısının sonunda da Survival Battle adı verilen, uzun, kallavi bir savaşa gireceğiz. Bu gösterimde Kislev fraksiyonunun Kaos tanrısı Khorne'a karşı verdiği Survival Battle gösterildi.

Çok büyük bir savaş alanında farklı farklı türde kuleler ve tuzaklar, blokajlar vs. dikiyoruz ve akın akın gelen Khorne güçlerine karşı direniyoruz. Kazandıkça gelir elde ediyor, elde ettiğimiz gelirle savaş alanına daha fazla bina dikiyor, daha fazla birim çağırıyor, birimleri geliştiriyor veya iyileştiriyoruz. Böyle böyle ara noktalar ele geçiriyor ve nihayetinde de haritanın son boss'una karşı savaşıyoruz.

Hem bizim hem düşmanın birim sayıları abarttıkça abartıyor, savaşın çapı büyüdükçe büyüyor. Mekân da özene bezene tasarlanmış hani, gerçekten epik bir hissiyat var. Oynaması kesinlikle keyifli olacaktır.

Ama bir sürü de soru geliyor insanın aklına. Mesela bu savaş, gösterim hatırına sağlığı düşürülmüş düşmanlara karşı veriliyordu ve buna rağmen 40 dakikadan fazla sürüyordu. Her oynanışta bu savaşlardan 4 tane yapacağımızı varsayarsak... Çok fazla. Tekrar tekrar oynanan da bir oyun Total War malum, bu Survival Battle'ların sıkıcı hale gelme ihtimali bayağı yüksek. Hele bir de savaşı kaybedersem veya savaştan sonra oyun çökerse falan tekrar baştan oynamaya nasıl elim gitmez var ya... Bu endişelerimi bertaraf edecek bir şey göreceğimizi de sanmıyorum doğrusunu isterseniz, böyle olacak gibi. En azından TWW 3'ün kendine has campaign modunda böyle olsun da, Moral Empires benzeri üç oyunun haritasını birleştirecek olan ve çoğu oyuncunun asıl meşgalesi olacak olan modda bu Survival Battle'lar olmasın diye umuyorum şimdilik.

Bu vesileyle Kislev ve Khorne fraksiyonlarının birimlerini de üç aşağı beş yukarı görmüş olduk tabii. İkisi de iyidir hoştur. Ama Kislev diğer insan fraksiyonlarının bir değişiği, Khorne da "iblis" deyince akla gelen en arketip birimlerden oluşuyor, bu da bir gerçek. Bence TWW 3'ü diğer iki oyundan asıl ayrıştıracak olanlar diğer insan fraksiyonu Grand Cathay ve diğer 3 Kaos tanrısı fraksiyonu. Hani bu 2 fraksiyondan kesinlikle şikâyetçi değilim, ikisi de özene bezene tasarlanmış, oynaması keyifli fraksiyonlar gibi duruyor ama ben asıl diğer dördünü görmek için sabırsızlanıyorum.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Sonbahar 2021

SCARLET NEXUS

İSTE METRE

Yayınlanan her videosuyla, gelen her yeni ekran görüntüsüyle daha da fazla istediğim oyunları ayrı seviyorum. Scarlet Nexus da onlardan biri işte. Artık hikâyeyi ezberledik; farklı psikokinezi yeteneklerine sahip Yuito ve Kasane'yle ayrı ayrı oynayacağız ve asıl hikâyeyi her iki karakteri de oynadığımızda anlayacağız. Sırf bu bile bende bir Nier Replicant hissi uyandırdı, hani orada da gerçek hikâyeyi anlamak için en az iki kere oynamak gerekiyordu ya. Bu şekilde cesur hikâye anlatımlarını takdir ediyorum.

Oyunun görsel tarzı Code Vein'i anımsatıyor ve bu da oyunu sabırsızlıkla beklemem için bir diğer sebep. Anime ve batı bilimkurgusunu aynı potada eriten oyunlara açız nihayetinde. Hatta buna bir de isim bulmuşlar Brain Punk diye. "Tüm insanlık daha gelişmiş bir beyne sahip olsa nasıl olurdu?" sorusu işte böyle bir geleceğe götürecek bizleri.

Neyse, şunun şurasında bir aydan az kaldı zaten. Sırf bu bile beni bu sayfaların en şanslısı yapıyor. ■ **Eser**





TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Bandai Namco | **PLATFORM:** PC, PS4, PS5, XB1, XSX | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 25 Haziran 2021

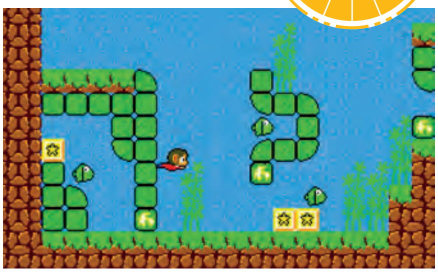
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD DX

İSTE METRE

İlk başta buraya 27 Mayıs tarihinde gerçekleşen Sonic etkinliğinde duyurulacak oyunu mu yazsam diye düşünmüştüm de ormanda koşan Sonic ve 2022'den başka hiçbir şey görmedik. O konuda çok kızgınım ya, neyse... Ben de bu durumu protesto etmek için başka bir Sega oyununu konuk edeyim dedim! Mavi kirpi, sen hele şöyle sağa park et, iki yol soluklan bakalım. Çünkü baban geldi!

Platform oyunlarına artık bir aşk şiiri yazmadığım kaldı. Böyle iddialı konuşuyorum da bakmayın siz bana. Yaşımın yetişmediği platform oyunlarına geri dönmeyi deniyorum ama beceremiyorum. Alex Kidd mesela. Sonic'ten önceki Sega maskotu olduğunu öğrendiğimden beri oynamaya yelteniyorum fakat olmuyor bir türlü.

Aslında tam da bu yüzden Alex Kidd in Miracle World DX için heyecanlıyım. Oynayıp bitirdiğimde "oynanacak platform oyunları" listemde büyük bir keyifle üstünü çizecek olmanın heyecanı var üstümde. Evet biliyorum, bu bir yenilenmiş versiyon. Seviye tasarımları değişmeyecek, değişmesin de zaten benim istediğim o değil. Oyun, 2021'in standartlarına çekilsin yeter. Geliştirici ekip retrocuları da unutmamış laf aramızda. Tek bir tuşla istediğiniz görsel tarzda oynayabiliyor olacaksınız. PS5 sahibi olmayan platform hayranları 11 değil 24 Haziran'ı bekleyecek artık, o konuda yapabilecek bir şey yok. :P ■ **Cevdet**





TÜR: Platform | **YAPIM / DAĞITIM:** Merge Games | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 24 Haziran 2021 | **BULUNDUĞU PLATFORMLAR:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

Balan Wonderworld	4	38
Disco Elysium: The Final Cut	8	96
Evil Genius 2	6	75
Fights in Tight Spaces (EE)	-	-
Kaze and the Wild Masks	7	82
Lost Words: Beyond the Page	8+	74
Monster Hunter: Rise	8	88
Nier Replicant ver.1.22474487139...	8	80
Oddworld: Soulstorm	7+	73
Outriders	7	73
Red Ronin	7+	70
Returnal	9	86
Totally Accurate Battle Simulator	9+	-



İNCELEMELERDE BU AY





48

OGZ TAKIMI



CAN ARABACI

Şu son bir ayda şanslıysam üç saatlik bloklar hâlinde yarım yamalak uyumak ve hiç doğru düzgün dinlenememiş olmak gerçekten yıpratıcıydı. Çocuk bakmak sahiden de zormuş; hele ki global pandeminin ortasında ve yabancı bir ülkede yardım isteyebileceğin kimse yokken... Ama tünelin sonunda ışık var gibi yine de. Hollanda artık durumumuza mı acıdı, ne yaptı bilmiyorum ama geçen hafta itibariyle yeni bir izin çıkarttı. Bu sayede birkaç gün sonra annem ve babam buralara gelip çocuğa bakarken ben önce derin ve deliksiz bir uyku çekip ardından da kendimi kaçırdığım oyunların kucağına atıyor olacağım muhtemelen. Vallahi özledim sürekli bölünmeden bir şeyler yapmayı yahu!

SAYILARLA

320

Bir bebeğin doğduktan sonraki ilk ayında kullandığı ortalama bez sayısı. Hayır, yanlış yazmadım. Ühüh...

2

Leon kucağımda "kazara" uyuyakalmışken bitirmeye fırsat bulduğum oyun sayısı (RE2-3 Remake, beyse ki ikisinin de eski versiyonlarını ezbere biliyordum da hızlı oldu).

7.947

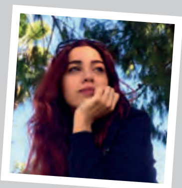
Son bir ayda Leon'u uyutmak için gezdirirken evin içinde attığım günlük ortalama adım miktarı. En azından yürüyüş tempomu geri kazanmama yardım ediyor...

ÜÇ ÖNERİ

FINAL FANTASY XIV: Geçen seneki OGZ Takımı'na "Arkadaşların ısrarıyla Final Fantasy XIV'e başladım" demiştim artık ne biçim sardıysa bu sene en çok oynadığım DVO olmaya devam etti kendisi. Her ne kadar son birkaç aydır Eorzea'ya adım dahi atamamış olsam da özlüyorum fena halde. Endwalker'a kadar düzenimi oturtmuş olsam da doya doya oynasam hayalleri içerisindeyim... Ayrıca bilmem duymuş muydunuz ama övgüyle anılan Final Fantasy XIV'ün deneme sürümü, A Realm Reborn'un tamamı ile ödüllü ek paket Heavensward'u içermekte ve herhangi bir süre kısıtlaması olmadan 60. seviyeye kadar oynanabilir!

BLACK MESA: Aslında Alyx diyecektim ama "İmkân vardı da biz mi oynamadık?!" diye çarmıha gerilmemek için ibreyi Black Mesa'ya çeviriyorum. Xen bölümlerinin de NİHAYET bitmesiyle birlikte orijinal Half-Life'ı tecrübe etmenin en güzel yollarından birisi şu an.

PERSONA 4 GOLDEN: Zamanında bana PS Vita aldıran oyun Atlus'un aklını başına alması sayesinde geçtiğimiz aylarda Steam'e de teşrif etti. "Neymiş bu Persona?" diyerek ucundan kıyısından bulaşmak için fırsat kolluyorsanız tam sırası.



AYGEN GÖRİŞ

Asosyallikten kuruduğum, devamlı çalıştığım, ikide bir internetten saçma sapan şeyler sipariş ettiğim ve eve yemek söyleyerek fastfood tüketiminde tavan yaptığım bir ay oldu. Şimdilerdeyse turistlerin güzel Antalya'mda denize girerken, benim evde oturarak somurttuğum bir döneme giriş yapmış bulunmaktayım. Yaz geldi, sıcaklık arttı ve ben çatı katında oturuyorum... Balkona şişme havuz açarak bu konuda bir akım başlatmak istiyorum. Lütfen siz de katılın. DİRENECEĞİZ! HAYAT BİZE DE GÜZEL OLACAK! Aynı turistlere olduğu gibi.

SAYILARLA

0

Bir yıldır dışarıya keyfi çıkma sayım

10

Söylediğim "keşke ... olsaydı" cümlesinden, hayata geçişine kadar geçen ay sayısı

250

Revizesinden ötürü asla bitirilemeyen bir kataloğa kaç gün önce başladığım

ÜÇ ÖNERİ

STREETS OF RAGE 4: Sega'da eski oyunlarını hiç ettiğim ve yepyeni versiyonuyla tekrar âşık olduğum beat 'em up türü oyun. Görsellerinin güzelliği, alışana kadar gamepad kırdırtışı, eski oyunları aratmayan müzikleriyle bolca keyif alacaksınız.

NEIGHBOURS BACK FROM HELL: Çok eski bir oyunun yenilenmiş versiyonu olur kendisi. Kısaca, sırf eğlence uğruna yaptığımız şakalarla komşumuzu sinirden delirmesini sağlıyoruz. Güzel kurgu, güzel fikir, güzel oyun.

CARTEL TYCOON: Bu aralar iyi gider.

ÜZERİNİZE OTURMASINI İSTEMEYECEĞİNİZ BİR RE

ONUR KAYA



Geçen ay bu sayfalarda bolca Resident Evil konuştuk, yıl dönümü falan olmasa bile seriyi bir kafakola alıp "sen de yaşlandın kerata" diyesimiz geldi çünkü. Dile kolay 25 yaşında artık Resi. Yirmili yaşlarının ortasında ama bunun da ötesinde, doksanlarda doğup da hiç nadasa bırakılmadan, bir dirilişe ihtiyaç duymadan günümüze gelebilen pek az seriden de biri. *DOOM*? Üçüncü oyunuyla dördüncüsü arasında 12 sene var! *Half-Life*? Valve Steam'den gelen paraları saymaktan üzerimize *Alyx*'i anca atabildi. *Need For Speed*? Gerçek marka-model araba lisanslı *Burnout* oldu. *Quake*? MOBA'lığa özendi. *The Elder Scrolls*? İnşallah ölmeden göreceğiz yenisini. *Resident Evil* böyle mi ama? Sıkı dost hiç arayı açmadı, hiç kendini özletmedi. Yer yer "ne yaptın sen kendine?" dedirtti, insana sinirden kaya yumruklattı ama kendisine kızgınlığımız asla uzun süreli olmadı, olamadı. Köylümüzdü *Resi*, bahçesinden az erik araklamadık.

E durum böyle olunca, seriyle yaşanmışlığımız arttı, bizdeki mirası da miras oldu hani. Ana seride çok şey denendi ve hiçbiri de ciddi anlamda kötü olmadı bana kalırsa (evet *5*'i de *6*'yı da dışlamıyorum, kötü *RE* oyunları olmaları kötü oyunlar oldukları anlamın gelmiyor). Bu ayın Onur konuğu (hayır bıkmadım, yapacağım bu espriyi ara ara) *Resident Evil Village* da, serinin mirasından dibine kadar faydalanan bir oyun. Serinin farklı şeyler denediği farklı dönemlerinden en sevilen tasarım tercihlerini tek potada eriterek oldukça güçlü bir şekilde çıkıyor karşımıza. Bununla da yetinmeyip sağdan soldan da ufak bir şeyler araklamayı da ihmal etmiyor; e yemeyen Konami'nin malını yerler.



Köy kale rezervuar, gezmediğimiz daha nere var?

Village nerelerden ne almış bakmadan önce bir hikâyesine göz atıp sahneyi kurmakta fayda var. Mevzular direkt *Resident Evil 7*'nin sonundan devam ediyor. Ortamların zombi-bilmez küf-savar adamı Ethan Winters, Louisiana'da yaşadığı olayların ardından zevcesi Mia'yla Avrupa'ya yerleşiyor. Bebeleri Rosemary'le mutluluklarına mutluluk katan çiftimizin aile saadeti, evlerini basıp Mia'yı kevgire çeviren bir Chris





Reflü ciddiye alınması gereken bir rahatsızlık arkadaşlar, profesyonel yardım almayı ihmal etmeyin

Farklı Resi oyunlarından yapılma, lezzetli bir kokteyl Village



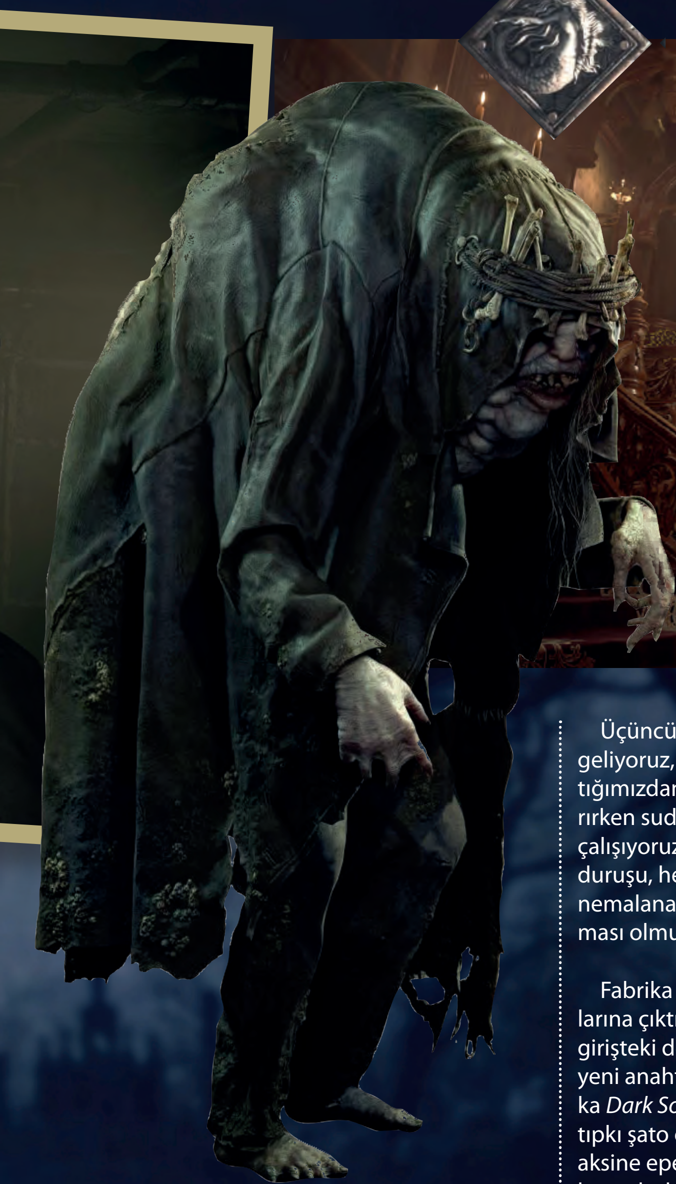




Redfield tarafından bozuluyor. Geçirdiği ikinci estetik ameliyatla tekrar eski yüzüne geri kavuşan Chris Ethan ile Rosemary'yi atıyor kamyona götürüyor. Ancak elbette işler beklenildiği gibi gitmiyor, kamyon kaza geçiriyor, Ethan da kendini Romanya'nın isimsiz bir köyünde, gece karanlığında soğukta titrerken buluyor. Rose ortalarda yok. Evladının peşinden düşüyor yollara.

Görselliğiyle *RE4* diye bağıran oyunumuzun oyun alanı tasarım olarak da *Resident Evil 2 Remake*'den ilham alıyor. Ha ama isimsiz köyümüzü keşfetmesi, Raccoon City karakolunu arşınlamaktan daha keyifli, bu yüzden "onun üzerine de koyuyor" desek haddimizi aşmayız. Çok büyük bir kısmına geri dönebildiğiniz, yeni edindiğiniz anahtar eşyalarla girinti çıkıntılarını keşfedebildiğiniz ama *REmake 2* gibi oyunun ikinci yarısında ciddi oranda çizgiselleşmeyen bir haritamız var. Köy köy değil "korkunçlu lunapark" gibi çünkü. Oyuna başladığımız ve haritanın merkez alanını oluşturan evli, tarlalı yerleşke kısmından, dört bir yana uzanan patikalarla sırasıyla şatoya, malikâneye, rezervuara, harabelere ve fabrikaya ulaşıyoruz.

Bu sistem oyunun biraz ilk *Dark Souls*'u hatırlatmasına sebebiyet veriyor, çünkü harabelerin haricindeki dört bölgenin dördünde de dört büyük düşmanımızdan biriyle karşılaşıyoruz. İsimleri bile benzer, "The Four Lords" diye geçiyorlar. Her birinin bölgesinde farklı bir akış tutturulmaya çalışılmış ve kusurlara sahip olsa bile bu oyunda en çok beğendiğim noktalardan biri oldu. Mesela ilk olarak şatoya gidiyoruz, buranın (hanım)





ağası uzun ablamız Lady Dimitrescu. Kendisi bir noktadan sonra serbest keşfe açık şatosunda tıpkı Mister X veya Jack Baker gibi bizi aramaya başlıyor. Ancak Capcom kasıtlı olarak bu oyunun korku yönünü zayıflatmış olduğu için kendisi çok bir tehdit teşkil etmiyor. Sizi fark edip saldırma hızı önceki oyunlardaki muadili düşmanlara göre düşük, şato da özellikle Baker evine kıyasla daha geniş, ferah bir yer olduğundan, yanından sıyrılmak çocuk oyuncağı oluyor. Önceki oyunun korkutuculuğuna bayıldığım için bu benim için bir eksi ama *RE7*'yi "korkudan bitiremeyen" kesimdenseniz sizin için bir artı olacaktır.

Akabinde Beneviento malikânesine yolumuz düşüyor. Burası *Resident Evil 7*'deki Saw esintili bölümün buradaki şubesi. Oyunun ciddi anlamda en korkutucu kısmı olduğundan çok hakkında konuşup sürprizi bozmak istemiyorum ancak yine ünlü bir korku filminden esintiler barındırdığını ve bulmaca çözümlerinin *7*'dekinden daha basit, daha bariz olduğunu söyleyebilirim. "Silahsız düşmansız bulmacalı korku" fikri önceki oyundaki kadar başarılı uygulansaydı, daha akılda kalıcı olabilirdi.

Üçüncü sırada Moreau'nın rezervuarına geliyoruz, burada bir su yaratığıyla kapıştığımızdan suya pek girmemeye, o saldırırken suda yüzen tahtalara basmamaya çalışıyoruz. Hem *Resident Evil 4*'e bir saygı duruşu, hem de farklı korku filmlerinden nemalanan bu yeni *RE* tarzının Jaws apartması olmuş. Über değil ama güzel.

Fabrika bölümü de asansörle farklı katlarına çıktığımız, farklı farklı kalıplar bulup girişteki dökümhaneye getirerek kendimize yeni anahtar eşyalar yaptığımız bir başka *Dark Souls* kafası bölüm. Kestirmeleri tıpkı şato gibi bol, keşfi keyifli. Şatonun aksine epey ilginç düşman tipleri de var bu kısımda, bunlar da ekstra bir keyif katıyor oyuna.

Mermi milletin efendisidir

Oyunun çatışma mekanikleri genel olarak *Resident Evil 7* ile *2 Remake*'in bir karışımı. Bildiğiniz gibi yine birincil kişi kamerasından oynuyoruz oyunu, karakterimiz de *7*'deki gibi pek hantal ancak atışlarımız geçen oyundaki kadar isabetli değil bu sefer. Tıpkı *REmake 2*'deki gibi yakın nişan aldığımızda imlecin ufalması daha uzun sürüyor. Buna düşmanların üzerlerine nişan alındığını görüp sağ sola kaçtığı gerçeğini eklediğinizde, başlardaki tabanca aksiyonumuz daha gerilimli bir hal alıyor. Ayrıca düşmanlar çok daha dayanıklı bu oyunda, en temel düşman tipimiz olan Lycan'lar (kurtadamlar) ve Moroaica'lar (başörtülü abiler?) kafaya 8-9 tabanca kurşunuyla ancak ölüyorlar. Yalnız 7. oyunun kafaya üç kurşunda ölen küf-adamlarına kıyasla çok daha dayanıklı olmalarına rağmen *REmake 2*'nin zombileri gibi kelleleri patlamadığı sürece ölümsüz/ölüp diriliyor değiller. Yine *REmake 2*'deki, belli bir denk gelme şansı olan ve isabet ettirdiğinizde kafasını patlatarak zombiyi kalıcı öldüren kritik vuruşlar oyunun başındaki silahlarda yok. Sonlara doğru işin içine giriyorlar ve kritik vuruş oranı yine epey düşük. Tüm bu anlattıklarım sayesinde *Resident Evil: Village*'ın tanıdık ama alttan alta kendi ritmine sahip bir savaş döngüsü oluyor.



Oyunda bulduğunuz hazinelerin bazılarını figür yapıp satsalar alınacak güzellikte.





Bu arada farkındaysanız "oyunun başındaki silahlarda" dedim az önce. *Village*'da tıpkı *RE 4* ve *5* gibi, silah sınıfları dâhilinde birden fazla silah var. Keskin nişancı tüfeği ve bomba atar hariç tüm silahların daha seri ateş edip, şarjöre daha çok mermi alıp, daha çok hasar veren versiyonlarını bulabiliyorsunuz. Bunlara eklentiler takabiliyorsunuz. Temel istatistiklerini de geliştirebiliyorsunuz. E oyunda silah bol olunca, oyun bunları size vermeyi hiç geciktirmiyor. *Resident Evil 7*'de pompalı tüfek almak büyük bir şey iken, *Village*'da ilk yarım saatte ortalığa saçma saçmaya başlıyorsunuz. Bu yüzden oyunun korkusu gerilimi çok daha kısa sürüyor. *Village*'la ilgili akılda tutmak gereken ilk ve belki de en önemli nokta bu: korku arıyorsanız, spesifik bir bölüm haricinde *Village*'da pek bulamayacaksınız. Hikâyesi her şeyiyle *RE7*'nin bir devamı iken, verdiği hissiyatın geçirdiği değişim ile ilk üçlemeden *RE4*'e geçerken alacağınıza benzer bir hissiyat yaratıyor *Village*.

Bu arada mevzubahis geliştirmeleri de parayla yapıyoruz. Tıpkı *RE4*'teki gibi düşmanlarımız para düşürüyorlar ve yine *RE4*'teki gibi bir tüccarımız var bu oyunda. Adı The Duke, olayı bir yandan yemek yiyip bir yandan gizemli takılmak. Oyunumuzun uzun ablası gibi The Duke da devasa boyutlarda ancak Dimitrescu'in kökenine dair bilgiler bulabiliyorken tombik kankamızı daha iyi tanıma hevesimiz kursağımızda kalıyor. *Resident Evil 4*'teki huysuz tüccarı tanıması da cabası. The Duke'ün işlevi gizemi kadar büyük: sağda solda bulduğumuz hazineleri satın alıyor, silahlarımızı geliştiriyor, yenilerini satıyor, o da yetmiyor aşçılık yapıyor bize. Köyde tavuk, domuz, balık katliamı yapıp etlerini The Duke'a getiriyoruz. Sonrası ayaküstü iki kişi rahmetli köylülerin mevlit yemeklerini yiyoruz beraber.

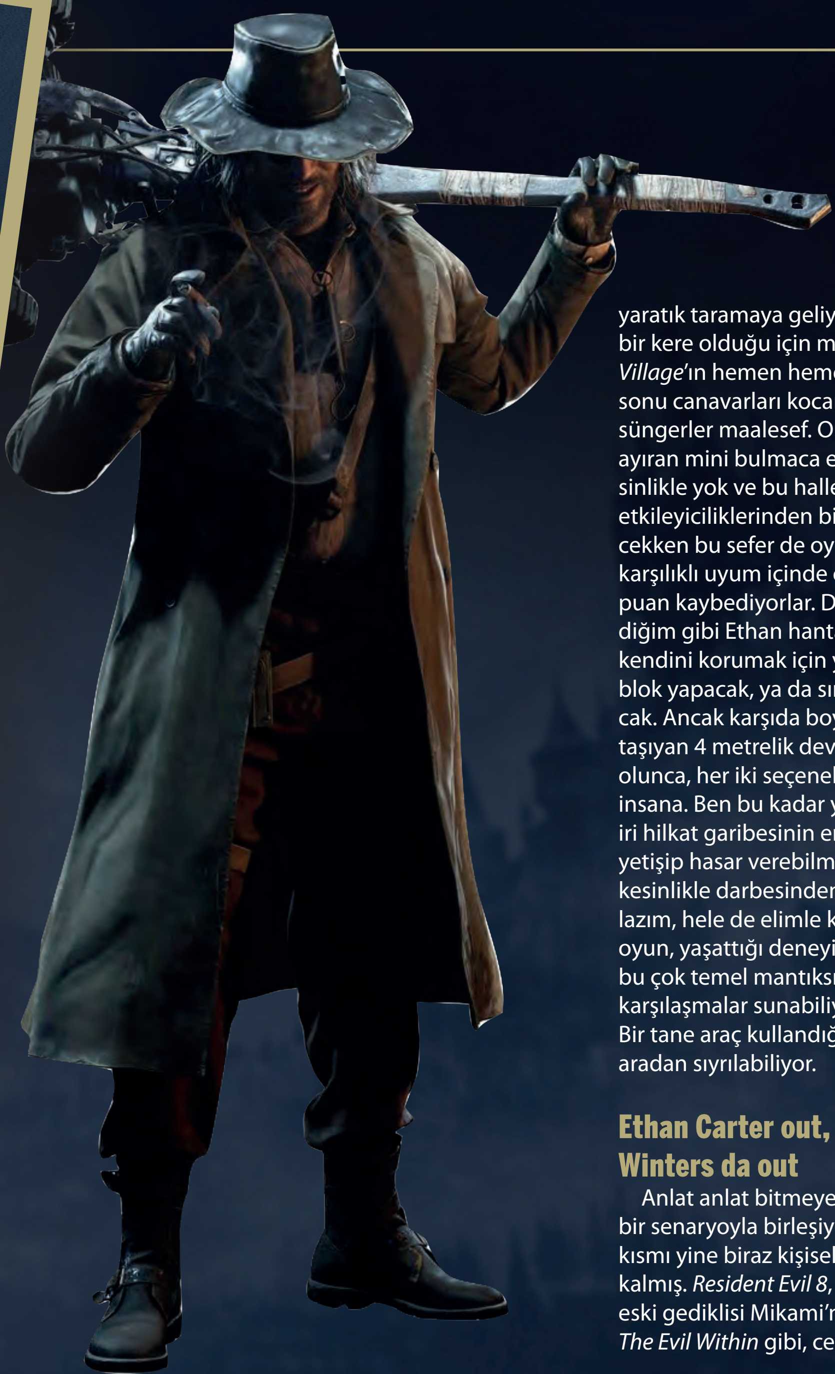


Dimitrescu ablamızın tablosu bile ergonomiye bir tepki olarak çizilmiş.

Üşüyoruz Jack Baker Reis!

Mekânlar, silahlar, imkânlar bu şekilde. Düşmanlardan da konuşmak lazım bir de elbette. Hatırlarsanız *RE7*'nin en büyük kusuru, bütün oyunun aynı küf düşmanlarıyla geçmesiydi. *Village* bu kusura kesinlikle sahip değil. Oyunda on kadar farklı düşman tipi var ve çoğu belirleyici özellikleriyle diğerlerinden ayrışıyor, ayrışmayanlar da oyunun ağır yapısında farklı animasyonlarıyla bile olsa karşılaşmaların ritmini değiştiriyorlar. Elbette *DOOM Eternal* seviyesinde bir "farklı düşman kombinasyonlarıyla savaşları farklı hissettirmek" durumu mevcut değil ancak normal hasımlarımız tatmin edici. Aynı derecede tatmin edici olmayanlar, bölüm sonu canavarları.

Hatırlarsanız *RE7*'nin bölüm sonu dövüşleri az ama özdü. Her birinin farklı bir aroması vardı, Jack Baker'la bir dövüşte elektrikli testereyle kapıştırırken bir diğerinde az buçuk alanı kullanıyor, evin hanımı Marguerite'le saklambaç oynuyorduk. Son düşmanda mevzu yine devasa et bulamacı





yaratık taramaya geliyordu elbette ama bir kere olduğu için mazur görüyorduk. *Village*'ın hemen hemen bütün bölüm sonu canavarları kocaman mermi emici süngerler maalesef. Onları birbirinden ayıran mini bulmaca elementleri kesinlikle yok ve bu halleriyle sırf görsel etkileyiciliklerinden bile prim yapabilecekken bu sefer de oynanışlarının bile karşılıklı uyum içinde olmamasından puan kaybediyorlar. Daha önce de dediğim gibi Ethan hantal bir arkadaş ve kendini korumak için ya kollarını kaldırıp blok yapacak, ya da sırtını dönüp kaçacak. Ancak karşıda boyum kadar çekiç taşıyan 4 metrelik dev bir kurt adam olunca, her iki seçenek de saçma geliyor insana. Ben bu kadar yavaş koşarken o iri hilkat garibesinin erimiyle bile bana yetişip hasar verebilmesi, benim de kesinlikle darbesinden korunamamam lazım, hele de elimle kolumla. Bu yüzden oyun, yaşattığı deneyimle değil, yarattığı bu çok temel mantıksızlıkla akılda kalan karşılaşmalar sunabiliyor oyuncusuna. Bir tane araç kullandığımız var, anca o aradan sıyrılabiliyor.

Ethan Carter out, e Ethan Winters da out

Anlat anlat bitmeyen oynanış güzel bir senaryoyla birleşiyor mu peki? İşin o kısmı yine biraz kişisel damak tadınıza kalmış. *Resident Evil 8*, tıpkı *7* ve serinin eski gediklisi Mikami'nin öteki oyunu *The Evil Within* gibi, cevaplarını son saatlere kadar alamayacağınız sorularla kurulmuş bir gizem. Merakı son ana kadar canlı tutan, son dakikaya kadar kartları kapalı oynayan anlatılardan hoşlanıyorsanız, *Village*'ı seveceksiniz sanıyorum.

Bu arada oyundaki soruların her birinin cevabını da ara sahnelerde alamıyorsunuz; etrafa serpiştirilmiş notları da biraz biraz okumanız lazım. Ben kendi adıma hikâyesini ağırlıklı olarak dokümanlarla anlatmayı tercih eden oyunlardan pek hazzeden bir insan değilim, siz de onlardan biri olabilirsiniz. Burada anahtar kelime "ağırlıklı" ama; *Resident Evil: Village*, bir kısım soruların cevaplarını dokümanlarına gizlerken işin dozunu kaçıran yapımlardan değil. Her okuduğunuz not, kısa, öz ve oyun boyunca başınıza gelenlerle birleştirildiğinde merkezi gizemdeki bir ufak boşluğu daha dolduruyor. Koca bir sayfa okuyup o sayfadan 2 cümleyle anlatılabilecek tek bir önemli detay almış olmuyorsunuz asla. Bu oyuncuya kalan kâr, hikâyenin kilidini açan anahtar detaylardan bazılarının okumadan geçseniz geçebileceğiniz birkaç notta saklı olması da o kârdan zarar.

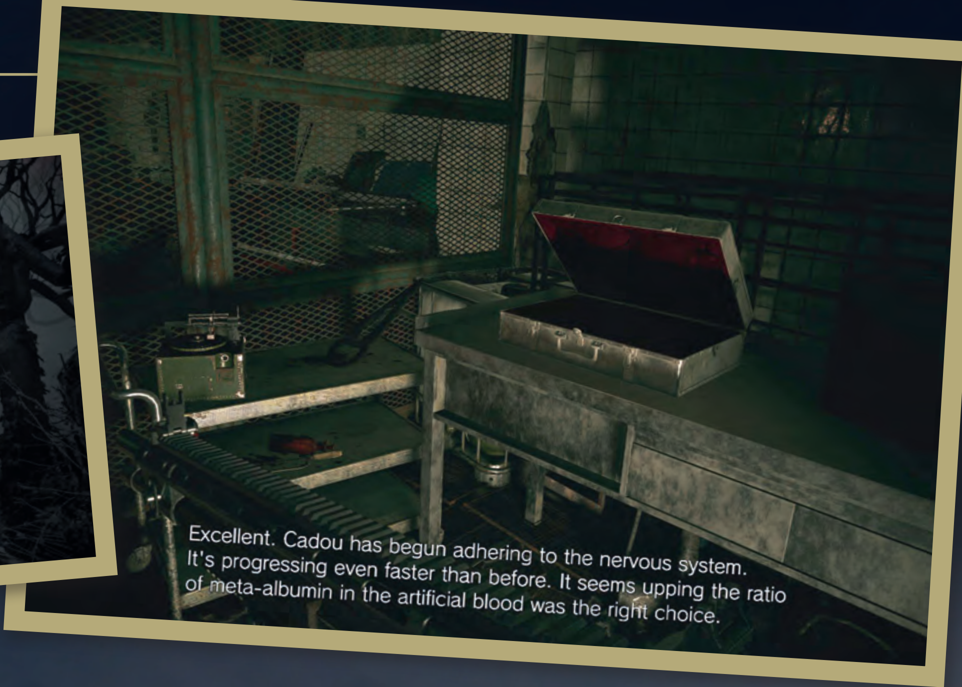
Tabii *Village*'ın hikâyesini kendi başına değerlendirmek yetmez, biraz da seri içindeki yerine bakmak lazım. Hatırlarsanız ilk bakışta *RE7*, bildiğimiz *Resident Evil* evreninde geçen dış kapının mandalı bir yan hikâye, Ethan Winters da bir

İri boss her zaman için iyi boss olmuyor



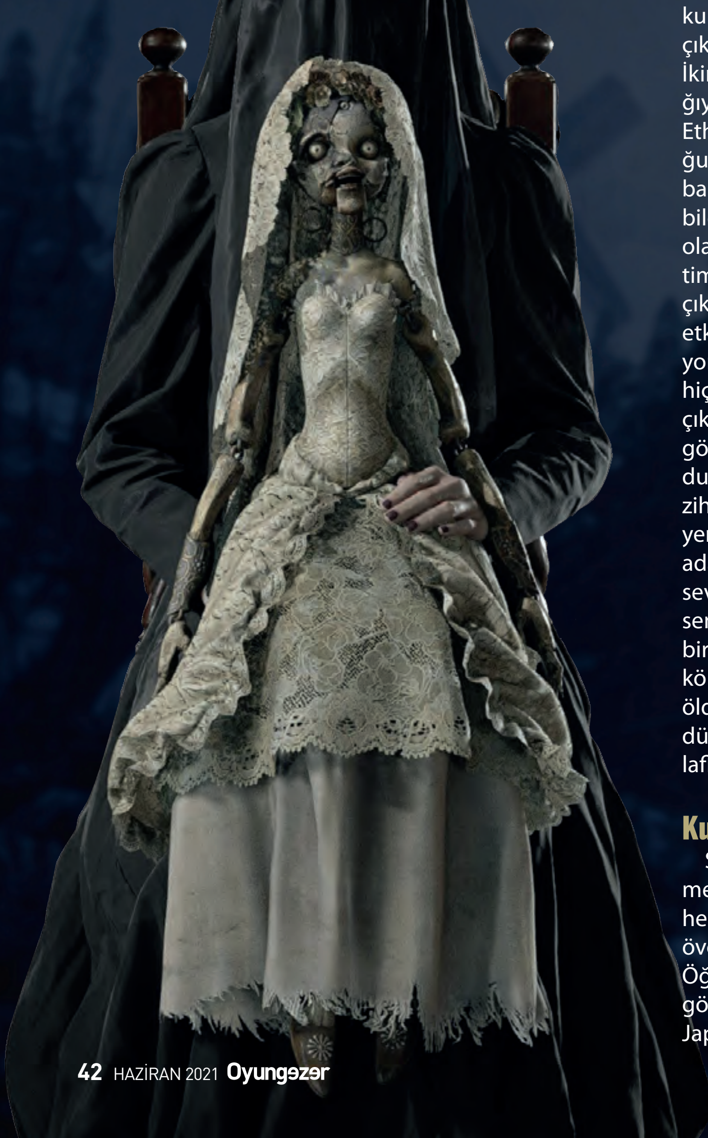






Ethan'ın jetonu düşmedikçe oyuncunun sabır seviyesi düşüyor.





daha karşımıza çıkmasa özlemeyeceğimiz bir ana karakterdi. *Resident Evil Village* bu birinci noktayı değiştirip Ethan'ın hikâyesi ile klasik seri arasında harika bir bağ kurmayı başarıyor. Hem Lousiana'daki, hem de Romanya'daki olaylar seri tarihinde önemleri yadsınamayacak bir konuma geliyor. Başaramadığı ise, Ethan'ı ikinci bir oyun boyunca çekilecek bir karakter haline getirmek.

Ethan kendini bin bir tür dehşetle dolu bir çukur içinde bulan, bu çukurdan etiyle tırnağıyla çabalayarak çıkan gariban bir arkadaşımızdı. İkinci oyununda da bu "etiyle tırnağıyla çabalama" hali pek değişmiyor, Ethan'ın başına gelen pişmiş tavuğun başına gelmiyor. Ancak daha en başta, BSAA ajanlığına soyunmasa bile nihayetinde Chris'le tanışıklığı olan, az buçuk silah kullanma eğitimi de almış biri olarak karşımıza çıktığından, görmüş geçirmişliğinin etkisiyle değişmiş olmasını bekliyoruz doğal olarak. Beklediğimizi hiç alamıyoruz; Ethan karşısına çıkan her garipliğe şaşırıp "rüya mı görüyorum?" tarzı tepkiler verip duruyor. Adamın çektiği fiziksel ve zihinsel acılarla empati kuracağımız yerlerde "buna da şaşırma artık be adam" diye diye Ethan'la aramızdaki sevgi bağını koparıyoruz. Bu durum senaryonun duygusal etkisine ciddi bir darbe vuruyor, dramını sabun köpüğü gibi dağıtıyor. Yalnız yiğidi öldür hakkını yeme, Ethan'ın bazı düşmanları indirdikten sonra ettiği laflar on numara beş yıldız.

Kurt adamın yakışıklısı

Sunum kalitesine bir şey dememe gerek var mı bilemiyorum. Zira her Capcom oyununda RE Engine'e övgüler düzmekten biraz baydım. Öğrendiniz artık adını sanını, harika görseller üreten, mis gibi bir motor Japon kardeşlerimizin elinden çıkan. *RE: Village* özelinde de ayar çeşitliliği abartı olmasa da yerinde, performans her zamanki gibi iyi... Oyunu üç kere bitirip üzerine Mercenaries oynadığım 40 saatlik süre zarfında, Dimitrescu'nun vampir kızları ne zaman üzerime saldırsa yaşadığım fena fps düşüşleri haricinde bir problemle karşılaşmadım, aktı gitti. Artık yaşını belli etmeye başlayan makinamda düşük ayarlarda bile harika bir görsel şölen oyun.

Görsel gücün tek sorumlusu RE Engine değildi elbette, oyunun sanat tasarımı da bir harika. Oyundaki mekânların sadece düzenleri değil, görsel detayları da nakış gibi işlenmiş ve farklı temalara sahip olmalarına rağmen hiçbir şekilde birbirlerinden kopuk hissettirmiyorlar. Tekrar tekrar kullanılan dokular olmadığı için aynılık hissiyatı da geçmiyor insana. Görsel çeşitlilik ile uyum arasında yakalanmış harika bir denge barındırıyor bünyesinde *RE: Village*.

Oyunun parçaları böyle, son kertede bir eser olarak ne kadar başarılı olduğunu belirleyen şeyse onları ne derece bütünlüklü birleştirdiği olacak doğal olarak. *Resident Evil: Village*, en büyük rakibi *Resident Evil 7*'den, sunduğu oynanış imkânları ve ambiyanslarla çok daha fazla çeşitlilik barındıran, çok çok daha uzun olmasa da daha büyük bir oyun. Ancak bütünlük olarak selefinin gerisinde kalıyor ve bu yüzden onun kadar vurucu, akılda kalıcı bir oyun da değil. Sonuç olarak bir başyapıt olamıyor. Başyapıt olmaması, çok çok iyi bir oyun olmadığı anlamına gelmiyor elbette ki. 10-12 saatlik çoğu benzer yapımda olduğu gibi çıkışta almanızı tavsiye edemiyorum ancak fiyatı gözünüze uygun geldiği ilk anda kapmanızı öneriyorum. *Resident Evil 4 Remake*'in de yolunu gözlemeye başlıyorum.

OYUNU OYNAMA
(VE TEKRAR OYNAMA) REHBERİ:



Give Rose to me! Now!

•Resident Evil: Village bol keseden silah ve düşman dağıttığı, ayrıca daha geniş mekânlarda geçtiği için korku faktörü epey geri planda kalıyor. Bu yüzden de insanı korkutabileceği tek tarafı kaynak yönetimi; kurşun saydırmak, ıskalayınca diz dövdürmek. Bu bağlamda aksiyondan keyif almak isteyenlerdenseniz Normal, kaynak yönetiminin tadına varmak isteyenlerdenseniz de Hardcore zorluğu öneriyorum ilk seferde. "İkinci seferimde korkarım" demeyin, bir kere bitirip Extra Content Shop'u açınca mertlik bozuluyor çünkü.

• Oyunu ilk oynayışınızda her silahı tamı tamına geliştirecek parayı edinemeyeceksiniz. O yüzden elinizdeki parayı o an elinizde olan silaha gömmeyin çünkü kısa süre sora sonra daha iyisini bulacaksınız. Bunun istisnası ise Sniper Rifle çünkü o biricik aşkımız, daha gelişmiş modeli yok. Geliştirin gönlünüzce. Ayrıca oyunu ikinci üçüncü kerelere oynayacaksanız en son açılan tabanca ve pompalıya da paranız artsa bile yatırım yapmayın. Az aşağıda anlayacaksınız neden böyle söylediğimi.

• Her Resident Evil oyununda olduğu gibi Village'da da oyunu tekrar oynamamız için bolca teşvik edici şey sunuluyor oyuncuya. Bunların beşiği de Extra Content Shop (Ekstra İçerik Dükkânı). Oyun içinde ilk oynayışınızda gizli olan ve bazıları kendi başarımıyla gelen pek çok "Challenge" var. "Oyunu 3 saatte bitir, bütün oyun bıçaktan başka bir şey kullanma, üzerine atılan oku bıçakla sektir" gibi şeyler bunlar. Bunları yaptığınızda belli bir miktarda CP (Completion Point) kazanıyor ve bu para birimiyle pek çok şey alabiliyorsunuz.

• Bütün eklentilerini takıp bütün istatistiki geliştirmelerini yaptığınız silahlara sınırsız mermi açabiliyorsunuz. Bunun ilk püf noktası ise, silahın tüm geliştirmelerini yaptıktan sonra farklı bir slota kaydetmek. Sonra sınırsız mermisini satın aldıktan sonra da önceki kayıttan devam etmek çünkü ECS'den satın aldığınız her şey, tüm kayıtlara etki ediyor. İkinci püf nokta, bomba atar gibi bazı silahların hiç geliştirmesinin olması; bu sayede bunlara sıfır masrafla sınırsız mermi açabiliyorsunuz. "Oyunu üç saatte nasıl bitireyim yahu?" sorusunun cevabı da burada yatıyor.

• Eğer tüm başarımlara yürümeyecekseniz, yedinci oyunda ortalarda gözükmedikten sonra bu oyunda geri dönen Mercenaries modunu hiç tavsiye edemiyorum. Malum pandemi döneminin ortasında çıkan pek çok yapım salgından etkilendi ve bir yerinden noksan çıktı. Neyse ki Resident Evil Village'ın ana senaryosu kaymak gibi ama salgın piyangosu Mercenaries'e patlamış. Zira bu seferki pek bir keyifsiz. Oyundaki geniş 4 haritayı olabilecek en kısa sürede temizlemeye çalıştığımız ve buna göre derecelendirme aldığımız bir "Time-Attack" modundan ibaret. Sonra aynı haritaların bir de tabanca, bomba atar ve Magnum repertuvarıyla bitirmek gereken versiyonları açılıyor. Hepsini açıp birer kere oynamak çok kısa zaman alıyor, hepsini başarım için S Rank'lemekse totalde beceri seviyenize göre 7 ila 10 saat civarı sürüyor. Keyifli mi? Pek değil. Platin/%100 için lazım mı? Evet.

• Ha o ya da bu sebeple Mercenaries oynamak mı istiyorsunuz? O zaman ilk 4 harita için şaşmaz taktiğin Sniper Rifle olduğunu bilin. Klavye+Fare kullanıyorsanız bu arkadaşla yarışabilen başka silah yok. Çoğu düşmanı kafadan / zayıf noktasından tekte alıyor ve fiyat performansta bir dünya markası. Son dört haritadaysa el mahkûm nabza göre şerbet vereceksiniz; kimisinde eldeki avuçtaki her şeyi tabancayı geliştirmeye harcayacak, kimisinde bomba atar, kimisinde Magnum alacaksınız kenara para ayırıp.



+

- Muhteşem grafikler
- Alışılageldik RE Engine performansı
- Birbirlerinden keskin çizgilerle ayrışan dört farklı ambiyans
- Önceki oyunların tasarım öğelerinin başarılı harmanlanışı
- RE7 ile başlayan hikâyeyi ana seriye bağlaması

−

- Ethan, Ethan, Ethan
- Bölüm sonu savaşları
- Ufak tefek fps düşüşleri

8+



Son Karar

Zombilerden bayanına da baymayanına da, taptaze bir Resident Evil.

TÜR: Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Capcom | **DİJİTAL İNDİRME:** 279 TL (Steam), 485 TL (XBL), 499 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** residentevil.fandom.com

RESIDENT EVIL'DAN
GİTTİĞİNE SEVİNDİKLERİMİZ



1 Sabit kamera açıları:

Oyunlarda türlü türlü kamera açısı var ve her birinin kendince avantajları olduğu su götürmez. Kamera açılarını kontrol edememek her türlü oyunda bir stres sebebi ve bu yüzden bir dönem korku oyunları için sabit kamera olmazsa olmazlardandı. Ancak "orada olma hissiyatı" her türlü oyunda birincil önceliklerden biri olunca sabit kamerayla korku vermek yerine oyundaki korkuyu daha yakın kameraların sunduğu orada bulunma hissiyatıyla güçlendirme yoluna gidildi. Önce omuz kamerasına, sonra da birincil kişi kameraya geçildi ki bence iyi oldu.

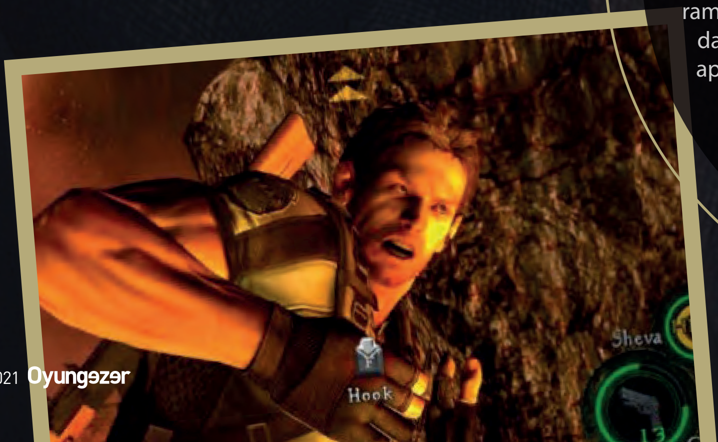


2 Silah kullanırken hareket edememek:

İlk üç oyun fi tarihinde çıktıkları için onlara kızamıyorum. Seriyi safkan korkudan gerilimli aksiyona geçiren dördüncü oyunda olmasını, özellikle de oyunun 2005'te çıktığını göz önüne alınca anlayabiliyorum. Ancak 2009'da, sonraki nesil konsollar olan PS3 ve Xbox 360'a gelip paldır küldür aksiyona saran Resi 5'de ne akla hizmet tutulduğunu anlayamadığım bir mekanik parçacığı bu. Üzerinize 10 tane zombi koşturuyor, ateş etmeyi geçtim nişan alırken bile hareket edemiyorsunuz. Çağ dışı bir şeydi, iyi ki gitti. Şimdi bu Ethan'ın yaralandığı zamanlardaki inleye inleye kağnı hızında koşuşları da çok fena ama daha beteri vardı, şükretmek lazım.

3 Global felaketler ve dur durak bilmeyen aksiyon:

Mevzular karantina altındaki bir şehirdeki kazazedeleri veya dağ başındaki köye göreve yollanan tek bir ajanı konu alırken serinin kıvamı bozulmamıştı henüz. Koskoca şehrin zombi istilası altında olması da ufak bir olay değil ancak karantina kapana kısılmışlığı vermek için güzel bir yöntemdi (bilmez miyiz?). Ne zaman Umbrella'nın yediği haltlar global ölçeğe çıktı, ne zaman kahramanlarımız topyekûn bir savaşın neferleri oldular, o zaman tadımız kaçtı. Volkan içinde süper kahraman bir Chris Redfield'la kaya mı yumruklamadık, insandan doğma virüsten olma dinozorlarla mı dövüşmedik, apartman kadar devlere füze mi sallamadık... Sinematik aksiyondan da nefret edildi, neyse ki 7. oyun geldi, olayları tekrar bir avuç insanın yaşadığı dehşete indirgedi. Village aksiyonunu 7. oyun gibi klostorofobiye boğmuyor ama Uncharted özentiliğinden mustarip de değil.





4 Ashley ve co-op:

Baştan sona co-op oynanabilme özelliğini RE 5 ve 6'nın öne çıkan özellikleri arasında sayarım ama gitmelerine de çok mutluyum bir yandan. Resi 5 ve 6 korku oyunu olmaya çalışan yapımlar değillerdi ve o ikisi özelinde co-op olmasına itirazım olmadı ancak seri köklerine döndüğünde iyi ki bu sistemden kurtuldu. İyi ki, iki kişi oynanabilen aksiyondan çıkarken iki kişi oynanabilen korku oyunu yapmaya kalkmadılar. Bütün bunların öncesindeki Ashley'se bambaşka bir karın ağrısı. Malum Resi 4'te köye kurtarmaya gittiğimiz kişi kendisiydi ve sürekli de bakıcılığını yapmak durumundaydık. Her yapay zekâ bakıcılığı gibi bu da tam bir işkenceydi, düşmanlara yakalanınca attığı "LEON" çığlığı yıllardır kulaklarımdan gitmedi. Onunla oynadığımız bölüm daha da beterdi ve iki devam oyunundaki co-op sistemlerinin suçu da Ashley travmasında buluyorum ben. Millet akılsız yol arkadaşından bezince yanımıza akıllısını verelim dediler, o da olmadı. Neyse ki Ethan'ın kız kocaman değil de Ashley travmalarımız dirilmedi.

5 Alakasız mekân bulmacaları:

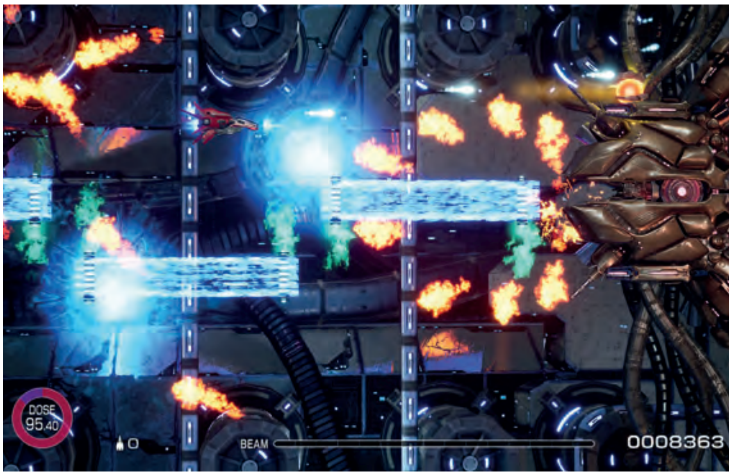
Bunlar tam anlamıyla gitmiş değil, eski oyunların yeniden yapımları çıkarken tekrar döndüler zorunlu olarak ancak yeni devam oyunlarda kendilerini görmemeyi bekliyorum. Resident Evil 2 oynuyorsunuz, karakolda bin bir farklı anahtar, metal plaka vs. var. Lobide yeraltındaki laboratuvara açılan gizli bir geçit var falan. Kim yapmış kardeşim bu karakolu? Nasıl bir mimara vermişler projesini? Hadi ortaçağ şatolarında bu tarz şeylerle uğraşmayı anlarım, az zorlayıp Baker'ların evindeki şeyleri de kabul edeyim ancak karakol sözün bittiği yer gerçekten. Neyse ki Village'ın köyü bu tarz şeylerle karşılaşmayı normal bulacağınız bir hikâyeye sahip.



BONUS:

Paul W. S. Anderson

Oyunlarla alakası olmayan, Alice karakteriyle seriyi post-apokaliptik bir süper kahraman serisine çevirerek gittikçe daha rezil sahnelerle bezeyen Resident Evil filmlerinin yönetmeni olur Anderson. Hanımcağızı Mill Jovovich'i başrole bir oturttu, nasıl bir yönetmenlik becerisi varsa sanat dramı üstüne sanat dramı izledik. Her biri leş halleriyle gişede birer "bir koy beş al" filmi haline gelince de bitmek bilmedi bu rezalet uyarlamalar. Nihayet 2016'daki son filmle Resident Evil'dan pençelerini çekti de kurtulduk kendisinden. Hoş şimdi de Monster Hunter'a dadandı, yine Jovovich'i başrol yaptı. Yönetmen hanım köylülüğünden biraz da MH sevdalıları çeksin bakalım...



R-TYPE FINAL 2

Eski günlerin hürmetine

ESER GÜVEN

Bu dergide yaşı *R-Type*'ı çıktığı yıllarda oynamaya yeten az sayıda kişiden biriyim. Tabii o zamanlar bu oyun önce arcade'e çıkmış falan bilmezdik, ben 89 yılında çatır çatır Amiga'da oynuyordum bu oyunu. Zaten o dönemlerde shoot 'em up (ve shoot 'em right) türleri son derece popülerdi ve Amiga da bu bakımdan resmen define sandığı gibiydi. *Project X, 1943, U.N. Squadron, Banshee*, say say bitmez. *R-Type* da döneminin en iyilerinden biriydi işte.

Bir kere tasarımı diğer oyunlardan ayrılıyordu, çünkü H. R. Giger'ın çizimlerinden esinlenen düşmanları falan vardı. Karşıma oyunun kapağını da süsleyen Dobkeratops gibi bir boss çıkınca hayran olmuştum daha o yaşımda. Çünkü hikâyede de insanlığı yok etmeye ant içmiş bir uzaylı ırkına, Bydo'ya karşı savaşıyorduk aslında.

Shoot 'em up'ın zor olanı makbuldür

R-Type Final 2 işte tam olarak o günleri tekrar yaşatma hedefinde olan bir oyun. Oyunda çok sayıda gemi arasından seçim yapabiliyoruz, hatta kendi gemimizi tasarlayıp renkleriyle falan oynayabiliyoruz, silah yüklerini kafamıza göre ayarlayabiliyoruz. Ama ilk geminin ismi R-9 "Arrowhead", yani daha ilk *R-Type*'daki ana gemimizin tıpkısının aynısı. Sonra oyunda karşılaştığımız ilk boss yine Dobkeratops'u acayip andırıyor (tek farkı buzlar içinde olması, ismi de Ice-bound Squirming One). Bu tür dokunuşlar hoşuma gitti.



Orijinal *R-Type* hayvan gibi zor bir oyundu, bu oyunun da o zorluk hissini yaşatması için elinden geleni yapmış yapımcılar. Kalkıp da Practice veya Kids gibi zorluk seviyelerine bakacağınızı sanmam ama Normal'den başlayan seviyeler bile size ilk etapta "noluyoruz" dedirtecek. Bir kere save ettim, kaldığım yerden devam ederim diye bir şey yok. Canlarınız bitince game over oluyor, ama jeton kazandıysanız aynı ataricilerde olduğu gibi devam edebiliyorsunuz. Jetonlarınız bitince oyun tümden bitiyor ve baştan başlıyorsunuz.

Ancak aynı *R-Type Final*'da olduğu gibi bu oyunda da efektler ve arkaplanların fazla canlı olması sebebiyle bazen neyin ne olduğunu anlamak, o kargaşa içinde füzelerden veya saldırılardan kaçmak aşırı zorlaşabiliyor. İşte bu da günümüzde bu oyun türündeki en büyük sorunlardan biri bence, her şeyi fazla renkli yapalım derken ekranda kendi gemimiz ve düşman dışında dikkat dağıtacak çok sayıda öğe oluyor.

Arada kalmışlık

Bunları bir kenara bırakırsak *R-Type Final 2* oynarken gerçekten de bir *R-Type* oyunu oynadığınızı hissediyorsunuz, ona bir lafım yok. Ama bazı tasarım seçimleri bana çok anlamsız geldi. O ikonik ilk boss'un orada durup neredeyse hiçbir şey yapmadan ölmeyi beklemesi görkemli bir boss'un anlamını kaybetmesine neden olmuş. Üst zorluklarda buzları erimiş oluyor ama bu halini bence tüm oyuncular görmeliydi. Mesela üçüncü bölümdeki ana gemi de serinin kalanına göre bir tuhaf olmuş. Yani genel olarak o tasarımlarına hayranlık duyduğum yaratıklar gitmiş, yerlerine zayıf hayal gücü ürünü bitkiler ve sıkıcı gemiler gelmiş.

Türe yabancı olanlar için iyi bir giriş oyunu mu derseniz? Zorluğunu da göze alarak shoot 'em up türüyle tanışmak için evet, ama gerçek *R-Type*'ı tanımak, bu oyunun neden bu kadar sevildiğini, kült kabul edildiğini anlamak istiyorsanız doğru oyunun bu olduğunu düşünmüyorum.

+

- R-Type türü oynanışı yaşatıyor
- Gemi özelleştirme seçenekleri çok çeşitli
- Zorluk seviyesi gayet yerinde, kolaya kaçmamışlar

−

- Bölüm ve boss tasarımları pek başarılı değil
- Arkaplanla önplan zaman zaman birbirine girip ölümcül oluyor
- Nedense biraz aceleye gelmiş hissi veriyor
- Korku hissinin ve dev mecha'ların eksikliği hissediliyor

7



Son Karar

Yeni teknolojiler her zaman bir oyunu yıllar öncesinin üzerine taşıyamayabiliyor. Ama nostalji hissini kenara bırakınca kendi halinde güzel bir oyun Final 2.

TÜR: Shoot 'em up | **GELİŞTİRİCİ:** Granzella Inc. | **YAYINCI:** NIS America | **FİYATI:** 64 TL (Steam, Epic), 284 TL (PSN), 317 TL (XBL), 40 $ (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 7+ | **DAHASI İÇİN:** rtype.fandom.com



FANTASIAN – PART ONE

Sakaguchi'den veda turu

EREN ERYÜREKLİ



Onur'un çok sevdiği (!) Japon etekli kızımız bu oyunda da mevcut.

Beni bilenler bilir azılı bir *Final Fantasy* ve genel olarak JRYO hayranıyım. 90'ların sonundan beri gelen bu hayranlık türün her adımıyla katmerlendi, bazen inancını yitirdi bazen de geleceğe umutla baktı. Yolculuğun şimdiki ayağındaysa eski dost Hironobu Sakaguchi'nin yani *Final Fantasy*'yi icat eden adamın yeni oyunu. Uzun zamandır kendi Mistwalker stüdyosuyla oyunlar üreten üstat bu sefer mobil platformlarda boy göstermiş ve *Fantasian*'la bize sundukları hem çok tanıdık hem de ufak tefek yenilikler içeriyor.

Görsel özgünlük ve ruhani devamlılık

Fantasian'dan bahsederken ilk kurulması gereken cümle el emeği göz nuru şekilde yaratılmış dioramalarının (bunları küçük boy dekorlar olarak düşünün) ne kadar göze hoş ve nostaljik gözüktüğü olmalı. Hem PS1 zamanlarının pre-rendered arka planlarının tadını hem de daha eskinin stop motion oyunlarının dokusunu barındırıyor bu görsel stil. Onların içine entegre edilmiş 3d modeller genelde sırıtmıyor ve özellikle iPad Pro'nun ekranında göz yormayan bir yumuşaklıkta akan grafikler mevcut.

Bu nostaljik hava hafızasını kaybetmiş ve fena halde *Nier Automata*'daki 9S ve 2B'nin karşımı gibi duran kahramanımız Leo'nun anılarını geri kazanma çabasında ve bunun standart bir dünyayı kurtarma öyküsüne dönüşümünde de yakamızı bırakmıyor. Hemen her köşesi tanıdık ve o güzel zamanların hatıratlarıyla dolu *Fantasian*'ın.

Bir köşedeki sandık veya kayıt noktalarına varana kadar türün tüm klasik yapısı burada yerini almış. Savaşlar yine rastgele sıra tabanlı ve açık söylemek gerekirse çağın gerisinde. Bu geri kalmışlığı kıran iki önemli noktadan birisi Dimengeon savaşları. Öykünün bir noktasında edindiğiniz bir cihaza karşılaştığınız rastgele düşmanları hapsedebiliyorsunuz ve limite ulaştığınızda bu arkadaşlarla girip tek seferde savaşıyorsunuz. Bu kalabalık savaşlarda hamlelerinizin yönünü parmağınızla ayarlayabilmek ve birden fazla düşmana vurabilmekse ikinci yenilik oyunun getirdiği.

Gerisi aynı hikâye zaten. Karakterlerin hepsi bir yerlerdeki başka karakterlere, düşmanlar benzer oyunlardaki düşmanlara benziyor. Öne çıkan bir noktaysa müzikler ki onlarda da zaten efsane isim Nobuo Uematsu'nun altın imzası var. Bütçe düşüklüğünden dolayı ara sahneler biraz kütük ve 1997'nin Final Fantasy VII'sini bile mumla aratıyorlar. Demek ki üstadın o dönemki enerjisi kadar arkasındaki Squaresoft ekibinin de büyük payı varmış *Final Fantasy*'lerin bu denli başarılı olmasında diye düşünüyor insan. E tabii bu bir mobil oyun olduğundan grafiksel olarak biraz aşağıda olması normal ama anlatım olarak sıkıcı olduğunu da kabul etmek gerek. Ben sevdim ama çoğunluğa ağır gelecektir bu sunum şekli.

Ara boyuttan selamlar

Fantasian bir mobil oyuna göre dolu dolu içerik sunan, neredeyse konsol oyunu kalitesinde bir yapım ve bu yönden çok başarılı. Ancak *Persona 5*'in türe getirdiği dinamizmi gördükten sonra savaşlarının da bir hayli hantal kaldığını kabul etmek gerek. İlginç dünyası ve sevilebilir karakterleri oyunda geçireceğiniz süreyi çekilir kılıyor ve oynaması da oldukça rahat fakat klasik JRYO kalıplarına fazla sıkı sıkıya tutunması yapımın kalabalıklara pek hitap etmediğine işaret ediyor. Ayrıca havada kalan final de ikinci parti çıktıktan sonra oynama isteğinizi körükleyebilir. Apple Arcade'i olanlar illa ki baksın tabii çünkü bunlar iyi günlerimiz, çok daha iyi günler yakındır.



Ekip kalabalıklaştıkça strateji kurmak zevkli hale geliyor.

TÜR: JRYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Mistwalker | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **FAZLASI İÇİN:** mistwalkercorp.com

+

- Dioramaların eşsiz güzelliği
- Müzikler efsane
- Hem kontrolcü hem de dokunmatik kontroller gayet rahat
- Senaryonun felsefi yönleri keyifli
- Dimengeon mekaniği eğlenceli

–

- Karakter ve düşman tasarımları çok sıkıcı
- Sunum oldukça yavan kalmış
- Aralardaki uzun düz yazı anlatım kısımları sıkıcı olacaktır
- Standartları zorlamayan genel öyküsü
- Çağın gerisinde kalmış savaş sistemi

7



Son Karar

Eski kafa JRYO'ları özleyenler güzel vakit geçirecekler.

BIOMUTANT

Post apokaliptik kung-fu fabl (Neeey?!)

İPEK ATAM





Tatlılığına aldanmayın derim.

Başlık kafa karıştırıcı olduysa o benimle ilgili değil, sorumluluk tamamen oyunun özgünlüğüne ait (böyle de sorumluluk almam). Bu özgünlüğü bir cümlede tarif etmeye çalışırsam... Şöyle bir düşünün; post apokaliptik, ortada insandan eser kalmamış bir dünya, mutasyona uğrayıp gelişmiş ve aralarında kendi komik dillerinde konuşan hayvanlar, aşırı akıcı ve eğlenceli bir dövüş sistemi. Düşündüğünüzde bu parçalar pek birleşmemiş olabilir belki, ama oynadığınızda oyunun gayet güzel bir bütünlük sunduğunu göreceksiniz. *Biomutant*'ı uzun zamandır takip eden ve heyecanla bekleyen biri olarak beğendim mi? Kısaca evet, hem de çok. Daha uzunca bir cevap için oyunu parçalara bölüp, incik cıncık etmeye başlayayım o zaman büyük bir zevkle.

Önce neler oluyor, kimdir, nedir bu hayvanlar, dertleri nedir oradan başlayayım. Toxanol adlı şirketin para hırsıyla doğanın dengesini bozması sonucu, yeraltında olması gereken çeşitli sıvılar yeryüzüne çıkarak dünyayı besleyen "yaşam ağacı"nı tehdit etmeye başlıyor. Oluşan toksik ortamda hayvanlar da çeşitli mutasyonlara uğrayarak farklılaşıyor ve 6 farklı kabileye bölünüp birbirlerine düşman oluveriyorlar. Bir de üstüne, yaşam ağacının dünyaya yayılmış 4 kökü üzerinde takılan baş kötü yaratıklarımız "worldeaters" peydahlanıyor. Tam bir "seçilmiş kişi, kahramanımız ortaya çıksın, dünyayı kurtarsın" senaryosu değil mi? Ve şey... Gerçekten de öyle maalesef. Biz seçilmiş bir hayvanı canlandıracak ve seçimlerimizle dünyanın kaderini belirleyeceğiz. Neyse... En azından insan yok :P

Erken seçim

Biomutant açık dünya bir RYO. RYO kısmı fena değil diyebilirim ama az önce seçimler yapmaktan söz ettiğimde heyecanlandıysanız o heyecanı yavaşça yerine geri koyun mümkünse. Seçimler derken, yalnızca "iyi, kötü, biraz iyi, biraz kötü" şeklinde tanımlanmış olan kabilelerden biriyle taraf olmanızı isteyen ve buna göre hikâyenin ne şekilde sonlanacağını daha oyunun başında açıkça belirten bir sistem mevcut. Yani seçeceğiniz yolu oyunun başında belirliyorsunuz, pek sürpriz faktörü yok. Bu sebeple gerçek anlamda hikâyeyi yönlendirmek ve yaptığınız seçimlerin sonuçlarına katlanmak gibi bir durum da söz konusu değil. RYO kısmına gelecek olursam, oyuna başlarken rakun, fare, kedi karışımı tuhaf hayvanınızı tipinden boyuna, kürk tipinden rengine kadar istediğiniz gibi şekillendirebiliyorsunuz. Ayrıca klasik olarak güç, çeviklik, karizma vs. puanlarınızı da belirliyorsunuz elbette. Belirli şeyler yaptıkça ve seviye atladıkça topladığınız puanları çeşitli yeteneklere dağıtıyorsunuz. Yakın ve menzilli dövüş, büyü türleri ve her silahın kendine özgü kombo hareketleri var puan verebilecekleriniz arasında. Ancak burada da seçim yapmak söz konusu değil, kısa sürede hepsini, evet hepsini açacak kadar puanı topluyorsunuz zaten. İlk baş

Anlatıcı

Bu modern fablı David Shaw Parker'ın sesiyle dinliyoruz. Hayvanların konuşmalarını çeviren ve bize oyun boyunca eşlik eden anlatıcı, oyunun akıcılığı ve eğlencesini katlamış resmen. Bir eşya bulunca "hadi yine iyisin" derken, dövüşler sırasında "aha kafası yarıldı" minvalinde gaza getirici yorumlar yapıyor ve oyunun vermek istediği o fabl havasını çok güzel veriyor. Bir de koskoca açık dünyada yapayalnız koşturup dururken, güneş doğarken "yeni bir gün" filan demesi o yalnızlık hissini de alıyor, oyun boyunca yanımızda bize eşlik eden biri olduğunu hissettiriyor. Ayarlardan konuşma sıklığını azaltmak ya da çoğaltmak mümkün ayrıca, ki yapımcıların bu ayrıntıyı düşünmesi de yine takdire şayan bir hareket.







Bizimle değilsin

Biomutant'ta rüküş veya son derece şık bir hayvan olabilirsiniz. Kıyafet çeşitliliği alıp yürümüş durumda. Ama tabii genellikle en iyi özellikleri veren kıyafetleri dizen oyuncular olarak eninde sonunda palyaço gibi gözükeceğiz, kabul edelim kaçış yok.







Böyle bir tiple oynamak da ne bileyim...



ta "neye puan versem" diye kara kara düşünürken sonra oluşan puan bolluğunu görünce ağzımdan koca bir "meh" çıkmadı değil. Ha ama puan verdiğimiz her bir şeyin uygulaması aşırı zevkli, ki buna da şimdi geliyorum.

Pew pew?

Evet, tam anlamıyla pew pew! Oyunun pırıl pırıl parladığı yere gelmiş bulunuyorum: Dövüşler. Bir an bile sıkılmadım ya, bir an bile. Öyle ki oynarken "ya bu deneyimi incelemede nasıl anlatabilirim" diye düşünerek depresifleştiğim anlar oldu diyeyim, siz anlayın. Ya da direkt oynayın be. Yakın ve uzak dövüş arasında geçiş o kadar rahat, dövüşler o kadar akıcı ki, canım istedi iki elimde keskin kılıçlarla dövdüm, canım istedi pompalı tüfekle canlar yaktım, yeri geldi çivili tuvalet fırçamla "tok tok" diye geçirdim kafalarına. Arada element hasarı veren büyüleri de attım elbette, onlar olmadan olur mu hiç? Bitmedi... Her silahın kendine özgü kombosunu da kullandım, üstüne bir de her bir silahın ayrı vuruş hissini parmaklarımın ucunda hissettim. Kesici ve hızlı şekilde savrulan silahın verdiği vuruş hissi ayrı, resmen doğruyor gibi. Çift elle tutulan, yavaş savrulan sopanın verdiği his apayrı, resmen kütür kütür. Aynı şey menzilli silahlar için de geçerli. Ben en çok çift tabancadan keyif aldım. Silahların çeşitliliği olmasının yanı sıra bir de her birinin verdiği hissin farklı olması da muhteşem olmuş ve oynanışı arşa çıkarmış. Üstüne bir de anlatıcıyı (kendisini bir kutu içinde şereflendirmeyi uygun gördüm) ve "pow pow, pew pew, whoosh" gibi çizgi roman efektlerini eklediğinizde tadından hiç yenmiyor (efektlerin ayarlardan kapatılabildiğini belirteyim, bu seçeneğin olması da ayrı bir güzellik olmuş, seveni olur, sevmeyeni olur -olur mu cidden?-).

Fakat bir dakika... Ben bir süre önce "tuvalet fırçası" yazmıştım değil mi? Evet, bir oyungezerin gözünden kaçmaz böyle şeyler tabii. Akıcı ve inanılmaz derecede eğlenceli olan dövüşlerde kullandığımız suç aletleri de birbirinden tatlı. Hem yakın hem uzak dövüş silahlarını etrafı keşfederken bulduğumuz ıvır zıvırlardan oluşturabiliyoruz. Ne bileyim, örneğin basit bir sopaya kalem, cam parçası, makas vesaire ekleyip bir de radyoaktif hasar

veren "efsanevi" bir kabza taktık mı, muhteşem bir silaha dönüşüveriyor. Etrafa saçılmış efsanevi silah parçalarını bulmak ya da satın almak için keşif yapmanız da şart tabii.

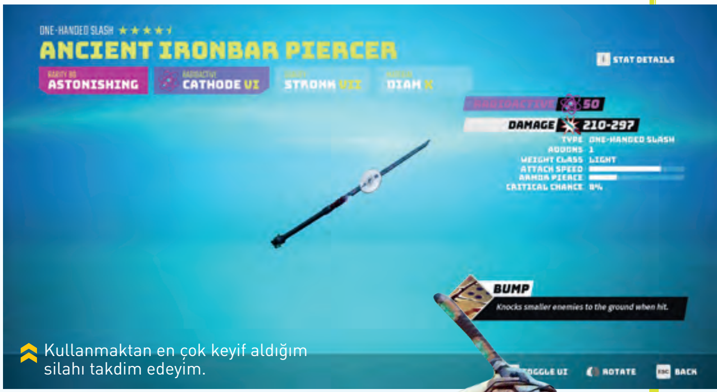
Çıldırıyorum, her yerden eşya mı çıkar ya?!

Açılın, açık dünya hastası ayağınıza geldi. Hayret ediyorum ama hâlâ sıkılmadım şu açık dünyalardan vallahi. *Biomutant*'ın haritası gayet geniş ve doyurucu. Post apokaliptik olmasına bakmayın, etraf büyük oranda yemyeşil hâlâ. Aşırı iç açıyor şu parklardan, sahillerden bile uzak kaldığımız saçma zaman diliminde. Her şey çok güzel gözüküyor ve renk paletine de ayrı bayıldım. Rengarenk dünyaları sevmiyorsanız pek size hitap etmeyecektir ama.

Aralarda özel koruyucu giysi olmadan girmemenizi tavsiye ettiğim oksijensiz, radyoaktif, aşırı soğuk ya da sıcak alanlar bulunuyor tabii, eh o kadar olsun artık post apokaliptik diyoruz yani. Haritada her köşeye bakanlardansanız ve "loot" hastasıysanız, *Biomutant*'ın açık dünyasına bayılacaksınız. Etrafta terk edilmiş binalar, alışveriş alanları, dükkânlar, yeraltı sığınakları, bir dolu ıvır zıvır mekân serpiştirilmiş. Bu mekânlarda tahmin ettiğiniz gibi eşya çılgınlığı yaşanıyor. Ben haritayı keşfetmekten çok keyif aldım ama burada bir eleştirim iç mekânlar için olacak: Tasarımlar çok benzer, hatta aynı tasarımı birçok kez gördüğüm oldu ve bu da keyfimi kaçırdı. Eşya bolluğu dışında bulmaca bolluğu da var, neredeyse her mekânda karşınıza fazlasıyla basit ve tekrarlayan bulmacalar çıkıyor, bunlar da bir noktadan sonra kabak tadı verdi ne yalan söyleyeyim. Keşfedilecek şeyler dışında yapacak bir dolu yan görev, tamamlanacak klasik açık dünya ıvır zıvırları da var bolca. Ayrıca oyunun açık dünyasını dört ayak üstünde koşarak gezebileceğiniz gibi (sonuçta hayvansınız ehim), etrafta binek olarak kullanabileceğimiz ve bir meyveye tav olan, birbirinden tuhaf tüylü yaratıklar da mevcut.

Ana hikâye toplamda 12-15 saatte bitirilebiliyor, ama oyunun her şeyini tamamlamak isterseniz 30 saati rahatlıkla geçersiniz. Benim oyun sürem 30 saati bulmuş durumda ve daha bitirilecek çeşitli açık dünya hamallıkları beni bekliyor.

Hikâye ve "iyi-kötü" ayrımı oyunun en zayıf yönleri olmuş kanımca. Klişe ve etkileyici olmaktan uzak hikâye, tatlı ama akılda kalıcı olmayan karakterler, bir de üstüne seçimlerinize göre iyi ya da kötü olmanız, iyi ve kötünün temsilcileri arasındaki muhabbetler... Hepsi çok sığ kalmış. Ama genel olarak oynanışın, dövüş ve üretim sisteminin aşırı eğlenceli olması, canlı dünyası ile bu can sıkıcı detayları unutturmayı başarıyor. *Biomutant*, bu görece kısır geçmekte olan yılın en sağlam ve eğlence vadeden oyunlarından biri olmuş.



Kullanmaktan en çok keyif aldığım silahı takdim edeyim.






Photo Mod ile çekildi.

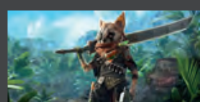
+

- Akıcı ve eğlence dozu çok yüksek dövüş sistemi
- Silah ve zırh yapım sistemindeki çeşitlilik
- Görsellik ve renk paleti
- Anlatıcı ve çizgi roman efektleri bambaşka bir hava katıyor
- Keşif hissi ve açık dünyası başarılı

−

- Hikâye ve karakterler etkileyicilikten uzak
- Tekrarlayan bulmacalar sıkıyor
- İç mekânlar çok benzer
- Yetenek puanları fazla bol keseden verilmiş

8



Son Karar

Aşırı zevkli dövüş sistemi, atmosferi katlayan anlatıcısı ve renkli açık dünyası ile yılın en keyifli oyunlarından biri.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Experiment 101 | **DAĞITIM:** THQ Nordic | **FİYATI:** 299 TL (Steam, Epic), 429 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** biomutant.wiki.fextralife.com

ASSASSIN'S CREED: VALHALLA *WRATH OF THE DRUIDS*

Yağmalamaya İrlanda'dan devam

CAN ARABACI

Odyssey'in "arkası yarın" temalı parçalara ayrılmış eklentilerinden sonra hikâyesini büsbütün anlatan *Wrath of the Druids* iyi geldi, ne yalan söyleyeyim. Dört tane koskoca bölgeye ayrılmış yemyeşil bir İrlanda, yeni zırhlar ve silahlar, tek oturuşta bitmeyecek kadar çok içerik... *Valhalla*'yı sevdiyseniz *Wrath of the Druids*'i de çok seveceksiniz. Ama... Neyse, durun hemen içinizi karartmayayım; aması yazının sonuna kalsın.

İrlanda'daki kuzeni Bárid mac Ímair'den mektup ve davet alan Eivor, hem zamanında ailesinin hayatını kurtaran Bárid'e vefa borcunu ödemek hem de Ravensthorpe için yeni müttefikler bulmak için Dublin'e doğru yelken açıyor. Daha Dublin'e adımını atar atmaz da yine bir diplomatik açmazın içinde buluyoruz kendimizi: İrlanda'yı birleştirecek tek kral olarak taç giymek üzere olan Flann Sinna'nın gözüne girmek ve desteğini almak isteyen Bárid, Dublin'i dünyanın sayılı ticaret merkezlerinden birisi hâline getirmeyi hedefliyor. E vefa borcu Vikingler için önemli, Eivor da "o iş bende kuzen" diyerek Dublin'i kalkındırma planına kolları sıvıyor haliyle.

Dublin ticaret merkezi

Wrath of the Druids'in ilk büyük yeni mekaniğiyle de böyle tanışıyoruz. Azar adındaki tüccar dostumuz İrlanda'nın dört bir yanına dağılmış ticaret merkezlerinden bahsediyor. Gidip itin kopuğun eline geçmiş, kurtların eline düşmüş ya da sadece terk edilmiş bu merkezlerin tapularını bulup yağmalardan elde ettiğimiz ganimetlerle buraları geliştirmeye başlıyoruz. Her ticaret merkezinin farklı bir konuda bonusu var. Buraları tekrar kalkındırdıkça kumaş, yazıt, yerel lezzetler ve çeşitli lüksler şeklinde bize geri dönüşü oluyor. Onları da alıp Azar'ın ticari görevlerine yatırıyoruz; böylece hem Dublin gittikçe daha fazla bölgeyle ticari bağ kurup gelişiyor hem de yeni etnik zırh ve silahlar, kozmetik parçalar kazanıyoruz. Hepsini silip süpürüp toplarsanız da eldeki fazlalıkları doğrudan gümüşe çevirerek cebinizi doldurabiliyorsunuz; boşa gitmemiş oluyor yatırımlarınız.

Biz Dublin'i büyütüp geliştiriyoruz ama İrlanda tam bir kültür çatışması yaşıyor bir yandan. Flann'ın tam bir Hristiyan olması ve paganlara, bilhassa da Danimarkalılara güvenmiyor oluşu senaryonun tam düğüm noktasına denk geliyor. Çok geçmeden Flann'ın tekerine çomak sokan yeni organizasyonla da yolumuz bu vesileyle kesişiyor: Children of Danu. Yozlaşmış druid'lerden oluşan bu organizasyon son üçlemedeki klasik "maske düştü, tarikatçı gözüktü" kısmını üstleniyor oyunun. Ancak hem az sayıda oluşları hem de sadece üç beş tanesinin hikâyeye doğrudan bağlanıyor oluşuyla öncüllerinden daha zayıf kalmışlar ne yazık ki. Bir de oyun öncesi promolarda druid'lere eşlik eden kurt adamları falan görüp de "bunlar da iyice fanteziye kaydı ha bilimkurgudan" diye düşündüyseniz merak etmeyin, onlar hep druid'lerin kullandığı halüsinasyonların ürünü. Sarı



İrlanda'da da Danimarka'nın bağrından kopup gelmiş toplamda iki drengr ile dövüşebiliyorsunuz. Bu görselde bir tanesini "kaplan pençesi tekniği"yle Valhalla'ya gönderiyorum.

İrlanda'dan sonra nereye yelken açıyoruz?

Valhalla'nın çıkış sonrası desteğinde Season Pass'e dâhil içeriklerinden ilkini yedik, yuttuk. Ufukta yaz aylarında çıkması planlanan bir büyük hikâye parçası daha var: The Siege of Paris. Sen Nehri üzerinden Vikinglerin meşhur Paris kuşatmasını birinci elden tecrübe edeceğimiz bu ek paket, nedense bana çap olarak da Wrath of the Druids'ten çok daha geniş olacakmış gibi geliyor. Hatta tahminimce Order of the Ancients'ın Templar tarikatına evrimini bile görebileceğimizi düşünüyorum bu eklentide. Ancak bir de sonrası için söylentiler var ki...

Doğru olabileceğini düşündüğüm sızıntılar Ubisoft Sofia'nın Üçüncü Haçlı Seferleri sırasında, Aslan Yürekli Richard'ı konu alacak bir oyun hazırlamakta olduğu yönünde. Hatta iki ayrı karakteri kontrol ettiğimiz ve Templar - Assassin bakış açılarını yansıtacak bir yapı kurulacağı falan iddia ediliyor. Lakin yine aynı söylentilere göre hem Covid'in işleri yavaşlatmış olması hem de Ubisoft'un Valhalla'nın başarısından müthiş memnun olması bu projenin şimdilik askıya alınmasına sebep olmuş. Ee, geçenlerde yaptıkları "Her sene AAA oyun çıkartmasak mı acaba?" şeklindeki açıklamaları da düşünülürse mantıklı da geliyor doğrusu. Ama bu sırada boş durmuyorlar, oyunun dosyaları arasında da referansları bulunmuş olan "Meteor" kod adlı, üçüncü ve sürpriz bir Valhalla eklentisi üzerinde çalıştıkları iddia ediliyor. Oyunun son Store içerikleri arasında Nors mitolojisindeki ateş diyarı Musphelheim esintili içerikler (Múspell Warg mesela) gelmiş olması ve Musphelheim'a ait daha çok tasarımın sızmış olması da bunu destekliyor gibi. Buradan yola çıkarak muhtemelen Odyssey'in Fate of the Atlantis eklentisi gibi Isu hikâyesine odaklanan ve Nors mitolojisindeki farklı diyarları ziyaret ettiğimiz bir eklenti bizi mi bekliyor dersiniz?







Ciara, Bárid ve Eivor; Wrath of the Druids'in en güçlü ve öne çıkan üç ismi.



dumanın ortasında kaldınız mı kuduz kurtlar Eivor'un gözüne kurtadam gibi gözükmeye başlıyor bir anda. Lerion'un kızlarıyla dövüşürkenkiyle aynı mantık gibi düşünün yani (yine de Ubisoft son yıllarda bilhassa da ek paketlerde fantezinin dibine vurmayı seviyor, gözümüzden kaçmadı).

Senaryo ara ara "Diğer krallıkların da bir güvenini kazanmak lazım, şu görevlerden birkaç tane yap bakalım" diyerek King's Plea olarak adlandırdığı yeni bir görev tipi de sunuyor önünüze. Bunlar genellikle "şu kampa sız ve hedefleri öldür" minvalinde oluyor ama serinin insanı asıl "Assassin" gibi hissettiren ikincil hedefleri geri döndüğü için genellikle oturup sizden başka ne istendiğini de bir tartmak zorunda kalıyorsunuz. Bu ikincil hedefler çoğunlukla "gerekenler dışında kimseyi öldürme", "kimseye gözükme" gibi gizlilik yeteneklerinizi sınayan şeyler oluyor ve eğer başarıyla yerine getirirseniz aldığınız ödülleri de bir güzel katlıyor.

İrlanda'ya gelmiş ve druid'lerin çemberine buyur edilmişken bir de tosun gibi yeni bir silah türümüz doğmuş: Orak. İki elinize iki orak alıp hasat biçer gibi düşmanların ortasına atlamak güzel oluyor. Yalnız menzilleri çok aşırı kısa olduğundan iyi verim almak biraz zor. Hele druid'lerin diğer düşmanlardan daha bir çevik olduğu düşünülürse kendinizi boşa orak sallarken hızla tükenen Stamina barınıza söverken bulabilirsiniz.

Cennet vatan İrlanda

Sonuç olarak *Wrath of the Druids* nereden baksanız şöyle kallavi bir 20 saatlik daha *Valhalla* içeriği sunuyor. Yazının başındaki "ama"ya gelecek olursak... Bu 20 saat içerisinde *Valhalla*'da ne bulduysanız tam olarak yine onu bulacaksınız. Ne eksik ne de fazla. Eivor'un İrlanda'daki macerasını da Ranvi'nin verdiği "git de şu bölgeden bize müttefik kazan" görevlerinden birisi olarak koymuş olsalar zerre yadırgamazmışız. O yüzden beklentilerinizi ona göre ayarlamanızda fayda var. Ben biraz daha farklı, hatta belki *Valhalla*'nın kaldığı yerden hikâyeyi devam ettiren bir hikâye olur diye beklentiye girdiğimden o açıdan biraz hevesim kursağımda kaldı. Bilhassa da oldukça merak ettiğim günümüz hikâyesinin devamına dair herhangi bir emare olmaması üzücüydü. Ama onun dışında oynarken yine asıl oyunla aynı keyfi aldım ve kalite olarak ana oyundan bir eksiği olmayan bu ek 20 saatte İrlanda'yı keşfettiğime memnunum. Yine de sonraki eklentilerin bir parça daha fazlasını sunmasını içten içe ummaya devam ediyorum...



8



Son Karar

Ana oyunla yan yana koyunca sırıtmayacak kalitede yeni bir macera. Keyifli ve güzel ama çok farklı bir şey bekliyorsanız hayal kırıklığı yaşayabilirsiniz.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Ubisoft Montreal | **DAĞITIM:** Ubisoft | **YAŞ SINIRI:** 18+
DİJİTAL İNDİRME: 109 TL (Uplay), 113 TL (XBL), 179 TL (PSN) | **DAHASI İÇİN:** assasinscreed.fandom.com





BEN KUMANDAN SHEPARD VE BU OYUNGEZER'DEKİ EN SEVDİĞİM YAZI

MASS EFFECT LEGENDARY EDITION

GÜLHİS CANPOLAT

Şu an saat gece 4'e falan geliyor ve ben neresinden tutsam da *Mass Effect*'i anlatmaya başlasam diye düşünüyorum. Hayır ilk çıktığı zamanlarda değil de sonradan oynadığım için de bir tuhaf olacak bu inceleme, ondan da kaçış yok. Hem 20 yaşında sürpriz yumurtadan çıkmışım ve hayatımın önceki yılları hiç yaşanmamış gibi yapmayı seviyorum ama *Mass Effect*'ten bahsetmek için...

Neyse, anlayacağınız ben *Mass Effect*'le tanıştığımda hayatımın en parlak yıllarını geçirmiyordum. Mümkün mertebe evde yokmuşum ve sağırmışım gibi davranmaya çalıştığım yıllar. Can sıkıntısıyla internetlerde dolaşırken *ME3*'ün sonuyla ilgili çıldıran, acayip sinirlenen yorumlara denk geliyorum (beyninizde yeni sekme açın bu konu için, geri döneceğiz buna). Dragon Age II'ye başlamışım ama çok sarmamış beni. Neymiş bu *Mass Effect*? Uzaylı ve silahlıymış. Ben adam vurabilir miyim ki acaba? Öyle böyle merakıma yenik düşüp başlıyorum ilk *Mass Effect* oyununa.

PEEE!!! Bir eskiii... Ama sarıyor. Vay efendim bizim Keeper'lar var, onları bir tarasan çok sevaba geçer. Şepırd'cığım, benim müşterilerimden biri kendisi hakkındaki gizli bilgileri açığa çıkardığımı düşünüyor. Hiç öyle bir şey yapmadım vallahi, bir el atıversen? Kulun kölen olayım Şepırd, bizim oğlanları göreve gönderdik, kayboldular! Onları bir sen bulursun Şepıırd!!

Daha da önemlisi, benim için büyük bir kaçış kaynağı oluyor. Dostum uzaya gidiyoruz ve kafamızı uzay politikalarına yoracağız. Hayır, ev içi 3. Dünya Savaşı'yla ilgilenecek vaktimiz yok, Thane'in oğluyla arasını düzeltmemiz lazım ya.

Çok ironik gerçekten kendi derdimi bırakıp üç pikselin derdine düşmüş



Eloncan'dan önce Mass Effect vardı, ya nee!!



ÖZEL-LİKLE ME1 BAYAĞI BİR ELDEN GEÇMİŞ

olmam ama oyun işte. Geth saldırıları, yok efendim Saren neyin peşinde...? Kendi derdimi unuttum; o gezegen senin, bu gezegen benim geziyorum. Bir şeyler yapıyormuşum, bu yaptığım şeyler bir işe yarıyormuş gibi hissediyorum ya; keyfime diyecek yok.

Neredeyse 10 yıl sonra *Mass Effect Legendary Edition*'u VAY ANASINI YAA deyip de gözlerim dola dola açacağımdan, tutup da incelemesini yazacağımdan habersizim. Lisedeyim. Evreni kurtarıyorum.

Hayır ağlamıyorum gözüme Geth kaçtı!

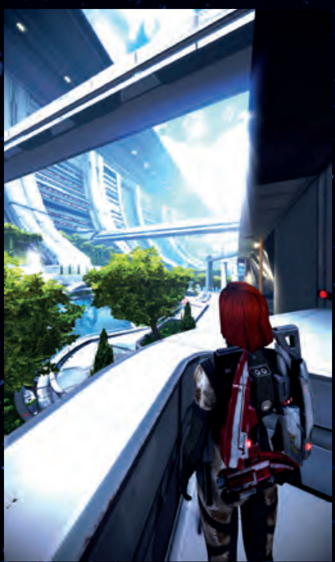
Vallahi ağlamıyorum ya! Her şey parlıyor, ondan böyle oldu. O kocaman 100GB'lık *Mass Effect Legendary Edition* indikten, EA'in yeni oyun başlatıcısı EA Desktop hiçbir Origin oyununuzu görmeyip size bir kalp krizi geçirttikten sonra oyunu açtığınızda sizin de ilk dikkatinizi çeken eminim oyunun ne kadar aydınlık olduğu olacak.

"Yahu bu Remaster değil mi, zaten öyle olması gerekmiyor mu?" demeyin. 2007'den kalma bir oyun için yeni kaplamalar ve karakter modelleriyle, en az 60 fps'de sıkıntısız çalışmak bir başarı bence. Böyle diyorum, çünkü cila atmış olmalarına rağmen, özellikle de ilk oyunda, o kadar da elden geçirmemişler gibi hissettiğim noktalar olmadı değil. *Mass Effect 2* ve *3*'se haliyle çok daha düzgün çalışıyor, özellikle de savaş sekanslarında.

Bir Bioware klasiği haline gelmiş yerin dibine geçme bug'ı hâlâ mevcut örneğin *ME 1*'de. Otantik olsun diye mi bırakmışlar bilmiyorum ama Feros ben on sene önceden nasıl hatırlıyorsam gene öyle. ExoGeni'de bodrum

1'in haritası

Mass Effect 1'in benden gittiğim yerleri hatırlamamı beklemesi gerçekten bir suç olmalı ya! Dostum ben dün ne yediğimi hatırlamıyorum?! Neyse ki sonraki oyunlarda haritalar daha anlaşılır, vallahi.



EA DESKTOP

EA Desktop'a ihtiyacınız yok aslında, EA sadece sinirleriniz kuvvetli mi diye bir bakmak istiyor. Fakat olur da oyununuzu bir Origins bir EA Desktop'la açarsanız, EA Desktop'tan Origins'e geçerken "Local Files" yani bilgisayardaki dosyalarla devam etme seçeneğini seçmeniz lazım. Sonra Origins onları Cloud'a kaydediyor. Fakat Cloud dosyalarını seçerseniz ilerlemenizi kaybedebilirsiniz, söylemesi.



Bu adama gıcık oluyorum.

katında yerden geçip boşlukta yüzmek hâlâ mümkün.

Animasyonlar da, özellikle karakterlerin yüzlerinde yaşını belli ediyor ama o kadar kusur kadı kızında da olur. Hem biz buraya Turian romance'lamaya geldik, insanların pörtlek gözlerine bakmaya değil.

Hanfendi neden bahsediyor...?

Ha sahi, ya daha önce hiç *Mass Effect* oynamamış olanlarınız, onlar neredeler? Bir elleri göreyim. Kusuruma bakmayın heyecanlanıyorum işte *Mass Effect* görünce, ne yapayım.

Bir yandan böyle yeni oyun incelemesi yapar gibi, "*Mass Effect*'te Shepard'ın komutasındaki Normandy ve ekibiyle birlikte Saren adlı bir Spectre'ın planlarını ortaya çıkarmaya çalışacaksınız!!" falan yazmak da çok tuhafıma gidiyor (şu cümleyi yazarken bile şekilden şekle girdim yani). Öbür yandan üç oyun, DLC'ler falan iç içe, hepsinden bahsetmek ama çok da olayın sizli saklı kısımlarını ortaya çıkarmamak lazım...

Ama evet, hikâye böyle başlıyor.

Sene 2183 (eyvah, başladı tarihçeye, kaçın). Nedense şu anda bana o kadar da uzak bir tarihmiş gibi görünmedi, korksam mı bilemedim. Citadel Council (Acayip İnanılmaz Uzay Konseyi), Shepard'ın ilk insan Spectre olup olamayacağı konusunda tartışmalar içinde. Spectre dediğim de özel yetkilere sahip bir tür uzay polisi yani.

Bunlar olurken, Eden Prime adlı gezegende, kendileri galaksiden silineli 50 bin yıldan fazla olmuş Prothean ırkından kalma bir çeşit cihaz ortaya çıkınca, Council diyor ki Shepard, sen bu kıymetli teknolojiyi başkalarının eline geçmekten kurtar, biz de seni







Havalı bir şekilde gemime yürüme sekansım için yancılar arıyorum. Tel: 0542...

ROMANTİZM

Legendary Edition'ı bahane ederek bir arkadaşımı *Mass Effect*'e başlattım. Daha önce hiç oynamamış birisini de yakaladığım için zırt pırt soruyorum tabii, "Şuraya geldin mi? Bunu gördün mü? Kimi romance'ladın?" falan... Neyse biraz oyunun içine girdi, tutup sorduğu soru: "Ya biz bu Joker'ı oyunun neresinde romance'lıyoruz?"

Ne diyeyim şimdi ben :) Nasıl "yav o gidip bir AI'a âşık olacak, yazık çocuğa, aralarını yap" diyeceğim :) Bakın kalbiniz kırılmasın diye en baştan anlatıyorum açık açık kim kime yürüyebiliyor. Sonra gelip bana "ben Wrex'e âşık oldum, öyle seviyorum ben" demeyin!

ME 1: Liara'yı ister erkek ister kadın Shepard'la romance'layabiliyorsunuz. Hanım kızlarımız için bir adet komşu çocuğu Kaidan Alenko'muz var ama çok bağlanmayın kendisine şimdilik. Ashley Williams romance'layan adamları da direkt dışlıyorum. Ashley... Dünyalıyı dünyadan çıkarabiliyorsun ama ırkçılığı dünyalıdan çıkaramıyorsun işte.

ME 2: Garrus romance'lıyoruz kızlar, değil mi? Garrus romance'ı zaten millet ilk oyundan sonra çok sulandığı için sonradan eklenmiş. O kadar uğraşıp eklemişler, hakkını vermemiz lazım. Ayrıca Jacob Taylor ve Thane Krios da birer seçenek. Thane'i seviyorum, Thane romance'lamanıza izin verebilirim.

Gençler evet Tali severleri görelim. Tali'Zorah varken Jack ya da Miranda Lawson romance'layan da, ne bileyim... (şaka şaka, başta soğuk görünebilir ama Miranda'yı da seviyorum, romance'lamasanız bile hikâyesini keşfedin kesinlikle).

Ayrıca hem erkek hem kadın Shepard'la yaşayabileceğiniz geçici ilişkiler de var. Kelly Chambers, Samara ve Morinth. Ama Morinth'le yaşayacağınız ilişki... Yaşadığınız son ilişki olabilir. Uyarıyorum sadece.

ME 3: Burada artık Bioware oyunda aradığımız şeyin evren kurtarma, kahraman olma falan olmadığını anlamış, havuz kalabalık (e tabii bir de serinin son oyununda herkesi bir arada görmenin keyfi var). Bazı romance'lar sadece *ME 2*'den kaydınızı aktarırsanız devam edebiliyor. Thane, Garrus, Miranda, Jack, Samara ve Kelly için geçerli bu devam kısıtlaması.

Onların dışında kadın Shepard için ekstradan bir Samantha Traynor, erkek Shepard için Steve Cortex ve Ashley (Yani ölmediys-ÖHÖHM! Hiç duymadınız.) ve her ikisi için de Kaidan, Liara, Diana Allers var. Citadel DLC'sinin içeriği de dahil olduğu için tabii bir de kadın Shepard için James Vega ve Javik var ama... Javik yani.

GÖRDÜĞÜNÜZ GİBİ LİSTEDE JOKER YOK! Çoğun AI sevgilisi olacak ME 3'te, yapın aralarını, oldu mu? Üzmeyin beni. Hadi. (ne yapacam aralarını ya, EDI'ı romance'layamadığımız için zaten küskünüm Bioware'e, bir de başkasıyla mı baş göz edeyim?! - Ö)

Spectre yapalım.

Geminin kaptanı Anderson geliyor, "bak çocuk, şu gemi Normandy artık senin, git bu işi çöz, yüzümüzü kara çıkarma" diyor. Elbette ki işler hiç de olması gerektiği gibi gitmiyor. Eden Prime'a bir tür sentetik canlı türü olan Geth'ler saldırıyor. Geth'lerin arkasında Council'e sırtını dönmüş bir Spectre, Saren!

Tüm bunların ortasında "yav ben buraları hatırlıyorum sanki" diye diye haritaya bakmayıp sürekli kaybolan ben...

Yani işte doğru oynarsanız evreni kurtarıyorsunuz, yok tembellik ederseniz kurtaramıyorsunuz (beyninizdeki o ikinci sekmeye ekleyin bu bilgiyi, bunları hep kullanacağız). Bunun spoiler'lık bir yanı yok, oyun sonuçta.

Ama umursamadığınız evreni neden kurtarmak isteyesiniz?

Wiki'nin en sık ziyaret edilen sayfası :)

Bakın, *Mass Effect* oyunlarını aşk meşk ayakta tutuyor. Şaka yapmıyorum ya! Hatta aslında bütün Bioware oyunlarını da, neyse. Buyurun, girin bakın *Mass Effect* Wiki'sine. Tüm oyuncuların aklında tek bir soru: "X kişisini nasıl düşürüyoruz?"

İtiraf edin, hepinizin içinde bir uzaylı-sever, bir canavar-sever var. Gözümün içine bakın. Bari kendinize yalan söylemeyin.

Gerçekten, *Mass Effect*'in yan karakterleri böyle ayılıp bayılınacak kadar iyi yazılıp seslendirilmiş olmasa "Amaan; bana ne Geth'ten, Reaper'lardan, AI'lardan... Ölümlü dünya!" dememek



"Okudum ben yaa!!" derken bunları kastediyorsanız bunları da saymıyorum!!



BİZİ OYUNA MI GETİRDİLER?!

Beyninizde yeni sekme açın demiştim, o sekmeye tıklayın hemen şimdi. Neydi konu? Heh, ME 3'ün sonu! Tahmin edebileceğiniz üzere bu köşe bayağı spoiler'lı olacak. O nedenle kaçınmak istiyorsanız şimdi tam vakti.

Yav oğlum git diyorum! Bak hâlâ okuyor!?

Şimdilerde insanların internette beğenmedikleri küçük büyük her şey hakkında bas bas bağırması alışık olduğumuz bir şey. En kötü bloklayıp geçiyoruz yani, ne yapalım. Fakat ME 3 çıktığında böyle şeyler yok gibi bir şeydi diye hatırlıyorum. Millet ayaklanacak, "Bu oyunun sonunu yeniden yazın!" diye imza kampanyası falan başlatacak... O zamanlar için çok acayip şeyler, ki zaten o yüzden bu kadar ilgimi çekmişti biliyor musunuz? İlk defa birilerinin bu kadar organize bir şekilde bir oyuna sinirlendiğini görüyorum sonuçta.

Ve sonrasında, Bioware geri adım atıyor. DLC'de ME 3'ün sonu yeniden yazılıyor. Çılgın işler cidden.

Ki Mass Effect'in kanayan yarasıdır o son. Bir yandan anlıyorum, bir yandan hiçbir anlam veremiyorum hâlâ. Bütün yazı boyunca ME'nin büyüsü verdiğiniz kararlardan, o kararların oyunun evrenini nasıl etkilediğinden doğuyor deyip durdum. Tahmin edin ME 3'ün orijinal sonu ne yapıyordu? :)

Bakın kırmızı, yeşil, mavi diye son olmaz tamam mı? Üstelik her biri diğerinden az daha değişik, her biri diğerinden daha kötü! Ulan oyunda iyi son yok! Ya yok ol, ya yok ol ama insanlık Reaper kontrolüne girsin, ya yok ol ve insanlık biotiklerle birleşsin diye son olmaz!

AI'ın dönüştüğü çocuk zorlama. Seçenekler zorlama. Shepard'ın ölmesi zorlama. Normandy'nin alakasız bir gezegene düşmesi zorlama. Mass Relay'lerin yok olması-

Bakın biz bu galaksiye saçımızı süpürge ettik. Krogan'ların genophage hastalığını çözdük. Yok olmuş türleri hayata döndürdük. Irklar arası çekişmeleri yatıştırdık. Bütün bunlar niyeydi?!

Şu açıdan bakalım. Ya biz Reaper'lar ve Starchild adlı AI için bahçedeki karınca kolonisinden öte değilsek? Kafamızın içinde iki çark dönüyor diye kendimizi çok bir şey sanmayı seviyoruz insanlık olarak, biliyorum. Ama ya işin aslı öyle değilse? Ya biz yaz günü havluyla pestile çevrilen sivrisinekten farkımız yoksa Reaper'lar için?

Bu son da yürürdü. "Bak, evrenin tepesinde sen yoksun! Bir tarafını da yırtsan senden büyük AI var!" kafasında insanı düşündürecek, buruk bir son olabilirdi. Tabii eğer oyun bize bunun sinyallerini veriyor olsaydı. 2007'de ME 1'le bu seriye adım attığınızı, 2012'ye kadar 5 sene bu sonu beklediğinizi ve bu sonun verdiğiniz bütün kararları hiçe saydığını düşünün. Hele de ME 2'de verdiğiniz kararlara bu kadar önem verilmişken...

Legendary Edition, ME 3'ün orijinal sonunu içermiyor. Zamanında DLC'yle gelen yeniden yazılmış sonu içeriyor. Onu da görmek için oynamanız lazım ehehehe!!!



ÜÇLEMENİN ÖTESİ

Mass Effect evreni, tahmin edebileceğiniz üzere sadece üç oyundan ibaret değil. Andromeda'yı zaten hatırlıyorsunuzdur (unutmaya çalışıyordunuz, biliyorum). Bir o var. Sonra 4 kitap, 10 çizgi roman, bir mobil oyun... Anlayacağınız evet, ilk üçleme olayın çoğunluğunu içeriyor fakat arayana dahası da var. Üstelik o dört kitap Türkçeye de çevrilmişti. Yani itiraz kabul etmiyoruz okumadıysanız.

için pek bir sebebi olmaz insanın.

Hem sanırsınız koca galaksi mahalle, biz de mahallelinin bakkala, ekmeğe gönderdiği çocuk! Gidip saçma bir röportaj veriyorsunuz, iki dakika sonra asansördeki radyoda; "İlk insan Spectre Shepard'ın ağzından çıkanlara inanamayacaksınız! Dahası akşam 7'de!!" Ve inanır mısınız, karşınıza çıkan hiçbir şey de öyle zorlama gelmiyor. Gezegen gezegen gezip farklı türlerden karakterlerle tanıştıkça evren kafanızda oturmaya başlıyor.

Vay efendim Krogan'lar nasıl zamanında Salarian'larla ittifak kurmuşlar da Rachni Savaşları'ndan sonra popülasyonları çok artınca Turian'lar Salarian'ların yarattığı bir hastalıkla onları üreyemez hale getirmişler. Elcor'lar neden söyledikleri her şeyi açıklıyorlar? Elcor'ca bir Hamlet gösterimi nasıl olur? Biz insanların aşağılık kompleksi mi var yoksa Cerberus ucundan haklı mı? Evrende bu kadar tür varken, kusura bakma Illusive Man'ciğim ama, pastadan daha büyük bir dilim isterim diye tutturmak bizim neyimize?

Neden hep AI yaa?! Neden yani? NEDEN?!



Defterime gizli gizli "Liara <3 Gülhis" yazdığımı gören Liara...

Ben bu kısmı daha kütük hatırlıyordum

Allah için, *Legendary Edition* sadece az ışık atıp karakterlere yeni kılıflar giydirmemiş; oyunun oynanışına da biraz çekidüzen vermiş.

Şimdi ilk oyunun 2007'den kalma olduğunu hatırlatırım. Ona rağmen çatır çutur adam vurdum yani, çok daha zorlandığımı hatırlıyorum. Ayrıca Shepard'ın karakter sınıfına göre silah sınırlamasını kaldırmışlar, oh be! Ben bunu hatırlayabilecek kadar yakın zamanda oynamadım ilk oyunları tabii ama yeteneklerin yeniden kullanım zamanlarını da düşürmüşler. "Kolaylaştırmışlar mı yani?" diye sorabilirsiniz ama açıkçası zoru gene zor yani, sadece daha akıcı bir hal almış oynanışı.

Sadece silah ve zırh ekranı artık biraz eski kalıyor ilk oyunda, ne yalan söyleyeyim. Yani silahları görüntüsüyle aklımda tutmaya alışmışım, adlarını unutuyorum görmeyince. 2 ve 3'te görebiliyoruz, gene iyiyiz.

Bunun dışında, oynanış kısmında zorlayacak bir şey düşünüyorum... Bulamıyorum. Yetenek puanlarınızı harcayın, en güncel silahlarda kalın. Taktik bu yani. Bunlara dikkat ettikten sonra tıkır tıkır düşman devirebilirsiniz. Benim gibi bir kolsuz bile yapıyor yani.

Ha bir de Mako'ya çeki düzen vermişler. Yok, hâlâ dandik. Ama hani böyle küçük lastik zıplayan toplar vardır ya, heh, artık daha az öyle Mako. Zaten o kadar az seviliyordu ki Mako 2. ve 3. oyunlara hiç koymamışlardı. Gene sevilecek bir yanı yok ama yüksek kasisten düştü diye anında ölmüyoruz artık hiç değilse. Evet, kaplumbağa gibi ters dönüp kaydımı yeniden yüklemek zorunda kaldım. Hayır, bu konuda konuşmak istemiyorum.

İkinci oyunda zorluk biraz artıyor; üç çıktığında da "Normal artık yeni Veteran olsun" demişler zaten, yani o da bir tık daha zor. Ama dediğim gibi, *Mass Effect*'in amacı sizi zuzaylı vurmalı kısımlarda sıkboğaz etmek değil.

O kısmı hikâye kararlarını vermeye çalışırken kan ter döktürerek yaptırıyor.

Paragon! Neyin Paragon'u ama?!

Vallahi bu galaksiyi kurtaracağız diye heba olduk. *Mass Effect*'i *Mass Effect* yapan, verdiğiniz kararların oyundaki

gidişatınızı gerçekten belirliyor olması. Daha ilk oyundan, gittiğiniz her gezegende oyunun sonuna etki eden bir şeyler öğreniyor, bir şeyler değiştiriyorsunuz. Bu yüzden mümkün mertebe bir şeyleri atlamadan oynamak, örneğin olayla alakalı olabilecek bir karakter varsa onu görev ekibine almak çok mühim.

Ve dahası, verdiğiniz kararlar, kaydınızı aktardığınızda 2. ve 3. oyunda da hikâyeye etki edecek. Birisi öldü mü? Vay halinize, öldü o zaman yani, ölen geri gelir mi?

Bu konuda verebileceğim birkaç tavsiye var. Örneğin, iyi polis mi kötü polis mi olacağınıza karar verin. *Mass Effect* bunlara Paragon ve Renegade diyor, verdiğiniz kararlara göre karakteriniz bir yöne doğru eğilmeye başlıyor. Bunun nesi önemli derseniz, eh, yeni diyalog opsiyonları açılıyor da ondan. *Mass Effect*, çevrenizdeki karakterlerle istediğiniz gibi etkileşime geçebildiğinizde güzel. Ortalarda dolanmanın bir yararı yok.

Hatta bence Charm ve Intimidate puanlarına da yatırım yapın. Genelde oyunlarda ikinci plana atılıyor bunlar lazım değil diye ama *Mass Effect*'te gerçekten işinize yarayacaklar. Ve kaybedecek bir şeyiniz yok, hem puan kazanmak hem de oynanış nispeten kolay çünkü.

E bunları yaptıktan sonra gidip dakika başı birisiyle konuşmazsanız olmaz. Gidin herkese soru sorun. Bir daha sorun. "Hani, uzaylı vurmayacak mıydık? Geth? Illusive Man?? Reaper'lar??!!" dediğinizi duyar gibiyim. Reaper'lar 50 bin sene beklemiş, bir 50 bin daha beklesinler. Burada bir daha asla görmeyeceğimiz yan karakterin hayat öyküsünü dinliyorum. *Mass Effect* böyle oynanır.

Her şeyinizi upgrade'leyin. Kendiniz? Upgrade. Takım arkadaşlarınız? Upgrade. Geminiz? Upgrade. Bir bildiğimiz var.



BU YAN GÖREVLERİ YAPMAYANLARI KINIYORUZ!

Bring Down The Sky (ME 1 DLC):
Mass Effect evrenini anlayabilmek adına güzel bir görev bu bence. Eh, bu kadar farklı türün olduğu bir evrende herkes güllük gülistanlık yaşayamaz. Ayrıca oyunlarda zor kararlar vermeyi seviyorum.

UNC: Asari Diplomacy (ME 1):
Bu yan görevin hem hikâyesi çetrefilli hem de ME 2'de geri dönüp bir hatırlıyoruz. Politikacılardan aldığınız tüyolar hiçbir zaman göründüğü gibi çıkmıyor işte...

Garrus: Eye for an Eye (ME 2):
Sırf Garrus seviyorum diye demiyorum, vallahi. Garrus'un zamanında kendisine ihanet etmiş bir başka Turian'ı ele geçirebilmek için ne kadar ileri gidebileceğini görmek, o kararı etkileyebilmek Shepard'ın karakteri için de önemli bir görev yapıyor bu Loyalty görevini.

Leviathan DLC (ME 3):
Korku, gerilim aromalı şeyleri seviyorum vallahi. Özellikle lore açısından mühim bu görev. Reaper'ların geçmişi, nasıl oluştukları konusunda kıymetli bilgiler için oynayın, oynatın.

Tali: Treason (ME 2):
Bütün Loyalty görevleri önemli ME 2'de aslında ama Tali'ninki ayrıca özel bence. Kendi ırkı tarafından ihanetle suçlanan Tali'yle birlikte Migrant Fleet'e gitmenizi fazlasıyla tavsiye ediyorum. (Hatta bunların yanına kafadan Thane, Samara ve Kasumi'nin Loyalty görevlerini de koyun. Hepsini tek tek yazacak mıyım yahu! ME 2 güzel olun vesselam.)

Citadel DLC (ME 3):
Bu DLC'yi bence son görevi yapmadan önce oynamanız lazım. Tüm ekibi bir arada görmenin acayip bir keyfi var. Ayrıca beni cidden şaşırttığını hatırlıyorum bu görevin kötü kimsesinin :D

Overlord DLC (ME 2):
Bakın insanları bilgisayara bağlamak kötü bir fikir. Bir defa daha söylüyorum. İnsanları bilgisayarlara, hele de eli silahlı bilgisayarlara bağlamak kötü bir fikir.



Son görevi yapmazsam bitmiş sayılmaz asla!

Çok tuhaf hissediyorum açıkçası. Bir sürü şey söyledim ama bir yandan da hiçbir şey söylememişim gibi hissediyorum. Nitekim söylemedim de, yani hikâyenin ilerleyen kısımlarından bahsetmedim. Ama artık oynamamış arkadaşlar varsa da aramızda, küçük bir "Neden *Mass Effect*?" köşesi olsun burası. Bu söyleyeceklerimin oyunun keyfinden bir şey götürmeyeceğine inanıyorum.

Dünyayı kurtardığımız oyun çok. Galaksiyi ya da evreni ya da her neyse işte. Nedense bu oyunlarda ya da hangi medya ise; biz dünyayı kurtarıyoruz, her şey olduğu gibi devam ediyor. Peki ya her şeyin sonunda değişimin kaçınılmaz olduğunu kabul etmek zorunda kalırsak? O zaman ne olacak?

Aşağı yukarı 100 saatiniz bu evrenin içinde geçecek. Karakterlere sinirleneceksiniz, onları seveceksiniz, odanızda akvaryum kurup tanımadığınız insanların yardımına koşacak, ölüp yeniden dirilecek, zaman zaman boyunuzdan büyük bir işe kalkıştığınızı hissedeceksiniz.

Ve haklı olacaksınız.

Ya uzakta bir yerlerde bizden daha yüce bir güç varsa? Elle tutulabilir, gözle görülebilir; metafizik bir şey değil. Geldiğini görebildiğimiz, karşı koymayı deneyebileceğimiz fakat durduramayacağımız bir şeyler bize gitme zamanının geldiğini söyleseydi... Bunu kabul edebilir miydik? Sindirebilir miydik?

Hiç sanmıyorum.

İşte *Mass Effect*'in bende gerçekten iz bırakan yanı bu. Üç oyun boyunca o gezegen, bu gezegen koşturuyorsunuz. İnsanları kurtarmak için uzun yolu seçiyorsunuz. Ekibinizin kişisel sorunlarından galaktik savaşlara kadar elinizden geleni ardınıza koymuyorsunuz. Zamanında haritadan silinmiş gezegenlerin, unutulmuş türlerinin ikinci bir şansı olsun diye uğraşıyorsunuz. Geçmiş hatalara yeniden düşmemek için canla başla çalışıyorsunuz.

Ve o son anda, sabrınızın ve dayanma kabiliyetinizin sınırlarına dayandığınızda birisi diyor ki "siz kendinizi yok etmeden ben sizi yok etmeliyim".

Yok @#<*%!!

Sakinim. Yani değilim ama anlıyorsunuz işte. Ya da belki anlamıyorsunuz. Ne anlatıyorum ben?!

Mass Effect sizden son bir fedakârlık bekliyor. Hadi be Shepard; iki adam fazla kurtaracaksın diye üstüne ateş etmelerine izin verdin, baba oğul suikastçıların ailevi problemleriyle uğraştın, çalınmış hatıraları buldun... Ama döngüyü kıracak kadar iyi miydin? Senden çok daha iyileri denedi ve başaramadı. Gerçekten yeterince savaştın mı? Emin misin?

Burun silme, ağlamıyor gibi yapma molası

Belki de *Mass Effect*'i oynamanın en güzel yolu *Legendary Edition*. Öyle next-gen bir şeyler beklemeyin elbette ama bin küsur ekran görüntüsü aldığımı düşünürsek görsel iyileştirmelerin başarılı olduğunu içim rahat söyleyebilirim. Oynanış açısından da, 14 senelik bir oyunun yarattığı zorluklar insanı bıktıracak derecede değil. Sadece ne oynadığınızı hatırlatacak seviyede.

Her şeyden önemlisi, hikâyeyi peş peşe tecrübe edebilmek gerçekten çok büyük bir keyif. Ben zamanında muhtelif sebeplerden 2 ve 3'ü peş peşe oynayamamıştım. Asıl art arda oynanması gereken iki oyun 2 ve 3 bence.

Çok acele ederek oynadım ama biliyor musunuz? İçim dışıma çıktı vallahi. Neyse, önümüzdeki ay beni dergide göremezseniz bilin ki hakkıyla *Mass Effect* oynuyorum. Bütün Legacy görevlerini, Dossier görevlerini yapıyorum, Normandy'mi upgrade'liyorum. Canım Normandy.

Siz de öyle oynayın oldu mu? Tabakhaneye- Ay yani yazı yetiştirmiyorsunuz sonuçta.



+

- **14 senelik bir oyunu orijinaline sadık kalarak remaster yapmak zor bir iş. 2 ve 3 için de orijinalini hatırlamıyorsanız bir açın bakın derim. Neymiş o ışıklandırmalar yaa...**
- **Seriye aşina olmayanların bu tecrübeyi tatması için çok büyük bir fırsat**
- **Bu kadar akıllı varlık öpebileceğiniz ve dating sim olmayan başka bir evren kurtarma simülatörü var mı? Yok.**
- **Mass Effect için artılar kutusu mu yapılır ya?! On sayfa yazmışım ya!!**

–

- **Bazı bug'lar hâlâ mevcut. Bioware'in direkt bu bug'ları nasıl çözeceğini bilmediğini düşünmeye başlıyorum.**
- **Oyunları ayrı ayrı alamamak... Bir bütün oyun gibi düşünün derim ama cazip gelmiyorsa da anlıyorum açıkçası.**

9



Son Karar

Efsaneyi ilk kez yaşayacaklara ve bu sefer Legendary Edition'da farklı oynayacağım dedikten sonra gidip aynı Shepard'ı yapıp aynı diyalog opsiyonlarını seçecek olanlara.

TÜR: Dating Sim <3 (şaka şaka Aksiyon / RYO) | **YAPIM:** Bioware | **DAĞITIM:** EA, Aral | **YAŞ SINIRI:** 18+
DİJİTAL İNDİRME: 420 TL (Steam, Origin), 499 TL (Playstore, PSN, XBL) | **DAHASI İÇİN:** masseffect.fandom.com



Sopası büyük olan kazansın.





Kappa'ların su vuruşları rakibi havaya uçuruyor, siz de dalıyorsunuz adama.

WORLD OF DEMONS

Oni yerim ben Oni!

EREN ERYÜREKLİ

Diyelim ki son model iPhone'nunuz ya da daha iyisi bir iPad Pro'nuz var ve kazanmak için öde mantalitesindeki kendi kendini oynayan hack n slash'lerden çok sıkıldınız, reklamsız bir oyun arıyorsunuz şöyle kafa dağıtmalık. Apple Arcade'e gelen *World of Demons* tam olarak o oyun işte, reklamsız, mikro ödemesiz löp et. Hızlıca anlatıyorum anlatılması gerekenleri.

Platin değil de gümüş diyelim

Aksiyon oyunları denince ilk akla gelen firmalardan Platinum Games, bir *Bayonetta* veya *Nier Automata* kalibresinde olmasa da ustalığını konuşturmuş yine bu ufak oyunda. Onimaru isimli geçmişi karanlık denebilecek kahramanımızın İblis Kralı'nı kesmeye giden yolda yönlendiriyoruz oyun boyunca ve zamanla ekibe farklı isimler de dâhil oluyor. Yönlendiriyoruz derken dümdüz bölümlerde sadece savaşıyoruz aslında. Keşif falan yok, ara sahneler de ikili resim ve diyalog tarzında, yani bütçe kalmamış buralara. Ama bir pokémon mantığında topladığımız oni'leri savaşa sürme konusu var ki oyunun can damarı burası ve üzerine zaman harcandığı belli. Boss yaratıklara kadar yanımıza alıp (ki oyunda 100'den fazla oni mevcut) onları savaşta tek dokunmayla kullanabiliyor, seviye atlatabiliyoruz.

Oyun Türkçe bu arada ama özellikle diyaloglarda aşırı kötü geliyor, yine de olması güzel. Onun haricinde sürekli ekrana button mash yapıp çeşitli kombolarla düşmanları kesmeye çalışıyoruz (doğru zamanda sıyrılmak ekstra vuruşlara gebe) ve aslına bakarsanız bunu dışında da başka bir oynanış elementi yok. O yüzden çok tekrar ediyor kendini *World of Demons* ve öyle uzun saatler gömeyim tarzında bir oyun değil, ama dur arada açıp iki bölüm oynayıp kapatayım derseniz epey uzun soluklu bir tecrübe de sunuyor. Ki oyunda belli oranda yapmanız gereken bir grinding de var, e oynanış da kısırdöngü olunca kısa seanslar daha iyi.

Görsellik direktman *Okami*'den gelmiş gibi ki zaten Platinum zamanında *Okami*'yi yapan Clover Studios, Capcom tarafından dağıtıldığında oradan ayrılanların kurduğu bir şirket, o yüzden bu oyunun damarlarında *Okami* kanı akması gayet doğal. Yine artık ezberlediğimiz Japon mitlerinden gelen klasik düşmanların tasarımları da bence *Nioh* ve *GetsuFuma-Den* gibi benzerlerinden daha iyi. Ses efektleri, menü tasarımları ve müzikler de yine izler taşıyor *Okami*'den. Bu açıdan oyunu sevdim lakin savaşlarda oni'leri kullanmak özel kontrolleri olanlar haricinde biraz anlamsız geldi. Kontroller demişken bilhassa kamera biraz sıkıntılı ama kontrolcüyle de, elde de oynarken genelde rahat bir deneyim sunduğunu söyleyebilirim.

Gelecek parlak

Tabii şunu düşünüyorsunuz haliyle; yani adamlar mobile hiç de fena olmayan bu oyunu yapmışlar ve daha şimdiden çok daha güçlü cihazların çıkışı da yakınken gelecekte mobilin çok daha fazla öne çıkacak bir platform olacağını öngörebiliriz pekâlâ. Daha büyük bütçeli yapımları bekleyin yani. Eğer Apple Arcade üyeliğiniz varsa bir göz atın *World of Demons*'a, sarmazsa silersiniz zaten. Ama sararsa elinizin altında çerezlik, keyifli bir aksiyon oyununuz olacak uzunca bir müddet.



Havalısın dostum ama buralar bizim mekân haberin yok.

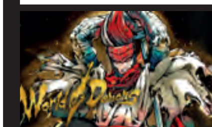
+

- Görsellik gerçekten keyifli
- Basit ama bağımlılık yapıcı tasarım
- Hikâyesi hiç de fena değil
- Rahat oynanış
- Oni çeşitliliği gayet iyi
- Kısa oyun seansları için ideal
- Türkçe

−

- Kamera kontrolleri zaman zaman sapıtıyor
- Aşırı düz oynanış
- Sadece savaşmak kısa sürede bayabiliyor
- Çok uzun saatler oynamak için uygun değil

7

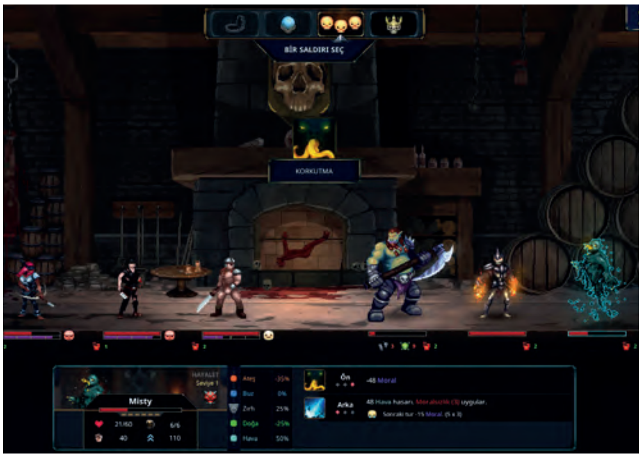


Son Karar

Uzun süre gidecek, kafa yormayan bir eğlencelik arıyorsanız o budur.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Platinum Games | **DİJİTAL İNDİRME:** Apple Arcade özel oyunu
YAŞ SINIRI: 12+ | **FAZLASI İÇİN:** platinumgames.com/games/world-of-demons

LEGEND OF KEEPERS: CAREER OF A DUNGEON MANAGER



Kahramanlar ölse bile geri geliyormuş. GEBERİN LAN! ÖLDÜRMEDEN GELMEYİN İNSANLARI!

Zindancılık A.Ş.'ye hoş geldiniz!

AYGEN GÖRİŞ

Canavarlar, büyüler, zindanlar falan deyince elimize baltamızı büyümüzü alıp millete dalıyoruz sanmayın, aksine bu sefer Zindancılık A.Ş. adında bir şirketin çalışanıyız... Gayet profesyonel bir yönetime sahip olan bu şirkette, yeri geldiğinde vergi dahi ödüyoruz. Hatta bazen şirketin sağladığı terapistlerle görüşüp, insan öldürmenin psikolojimizde yarattığı vicdan azabını önlemeye çalışıyoruz. Bu karanlık havanın komik bir şekilde işlenmiş olması oyuna da ayrı bir hava katmış. Türkçe desteği olmasından ötürü oyunun "Zindancılık A.Ş." gibi güzel çevirilerle karşımıza çıkması da aykırılığı sebebiyle suratımda bir gülümseme bırakmadı değil.

Zindancıbaşı'nın -aslında biz oluyoruz- zindanlardaki şirket hazinesini korumak gibi bir görevi var. Bu sebeple emrimizde asker niteliğinde canavarlarımız bulunuyor. Her hafta kendimizi geliştirmek adına, oyunun bize sunmuş olduğu seçeneklerden birini gerçekleştiriyoruz. Mesela 2. hafta geldiğinde bize "Eğitmen" ya da "Yağma" gibi bir seçenek çıkıyor. "Eğitmen"i seçtiğimizde, var olan paramızla askerlerimize seviye atlatabiliyoruz. Onu seçmeyip "Yağma" seçeneğini seçersek de bir yeri yağmalamaya bir canavar gönderiyoruz. Bunun dışında alışveriş yapma, tuzak satın alma veya fitness'da -şaka değil- canımızı yükseltme gibi birden fazla etkinlik seçeneği mevcut. Böyle geçen birkaç haftanın ardından da yağmacılar tarafından saldırı gerçekleştiriliyor.

Ya kanın ya gözyaşın!

Birden fazla zindan türü/teması olmasına rağmen temelde hepsi aynı mantıkta işliyor. Savaş öncesi zindanın her bir odası için belirli hazırlıklar yapıyoruz. Bir odaya tuzak yerleştirirken bir odaya kahramanlarımızı (!) dizerek bir formasyon oluşturuyoruz. Zindanın en son odasındaysa Zindancıbaşı bulunuyor. Son odaya gelene kadar düşmanları ne kadar zayıflatabilirsek o kadar iyi.



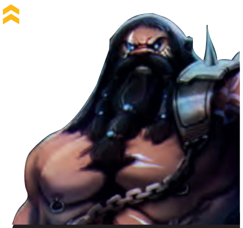
Baba şimdi şuradan bi protein tozu alıyos-

Sistem de iki türlü işliyor. Her karakterin element tabanlı güçleri var ve düşmana verdiğimiz hasarın yanında, bazı güçlerle korku da verebiliyoruz. Korku barı ne kadar düşerse, düşman o kadar fazla hasar alıyor. En sonunda ağlayarak kaçarlarsa gözyaşı elde ediyoruz. Ama korkutmayıp düşmanları kesmeyi tercih ederseniz o zaman da kan elde edebilirsiniz. Topladığımız bu materyalleri de daha sonra ticarette kullanabilme seçeneği neyse ki var.

Beni zindanımdan kopardılar

Yağmacıların aklını ala ala en son haftaya gelindiğinde artık en zor düşman karşımıza çıkıyor. Onu da geçtiğimizde o zindan kapanıyor ve bir yenisine geçiyoruz. Burada kötü olan kısım Zindancıbaşı'nın seviyesi artsa bile, biriktirdiğimiz paraların ve canavarlarımızın hepsinin sıfırlanıyor oluşu. Yeni zindana geçtiğimizde her şeye baştan başlıyoruz. Bu biraz can sıkıcı olmuş. Hiç olmazsa bonus karakter ya da para falan verilse iyi olabilirmiş.

Bu arada oyundaki hız seçeneğiyle zindan bölümlerini hızlı bir şekilde geçme imkânı sunulmuş. Zaten oyun genel itibariyle hızlı. Açıkçası stratejik açıdan da çok komplike falan değil. Çerez tadında oynanır ama çok da bir devamlılığı yok. Bir süre sonra sıkmaya başlayabilir. Oyun kötü falan değil, ama biraz şey gibi mi... meraklısına?



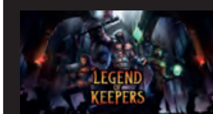
+

- Pixel art çok iyi yapılmış
- Ses efektleri
- Komik anlatım
- Tema
- Karakterlerin tasarımı
- Modlanabilir

−

- Çok basit
- Odaların sırasının değiştirilememesi
- Zindan değişiminde ilerleyişin sıfırlanması
- Strateji çok zayıf

7



Son Karar

Korkutucu ve ciddi bir ortamı komik bir yaklaşımla sunmaları bile oyunu deneyimlemek için bir sebep.

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Goblinz Studio | **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam, Epic), 17 $ (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-164-legendsofkeepers



SUBNAUTICA: BELOW ZERO

Kuzey seferine bir kez daha hoş geldiniz!

İHSAN C. ASMAN

4546B gezegeninin kutup bölgesine ilk ziyaretimden bu yana neredeyse iki sene geçmiş. Dergiye yazacağım diye erken erişime geldiği ilk aylarda 9-10 saat boyunca o dönemki mevcut haritanın - ki şu son halinin %20'si ediyormuş takriben- her bir köşesini arşınladıktan sonra rafa kaldırmıştım *Below Zero*'yu. Dolayısıyla süreç boyunca neler oldu bilmesem de iki sene sonrasında oyuna döndüğümde gayet bitmiş ve keyifli bir oyun bularak bir koca gün daha gömüldüm serin sulara (evet tam tamına 24 saat).

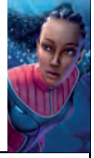
Kız kardeşin izinde, üstün akıl beyninde

Bu sefer çokça duyduğunuz üzere, *Subnautica: BZ*'nin daha gür bir sesle anlatmak istediği bir hikâye söz konusu. Kahramanımız Robin, resmi kayıtlara göre bir kazada öldüğü söylenen kız kardeşi Sam'e gerçekte ne olduğunu öğrenmek için 4546B'ye geliyor. Bu arada Alterra da piyasada yok, tüm tesisler terk edilmiş, sadece ileride kahramanımızın ilgileneceği bir radyo yayını mevzusu var kendilerine dair. Öte yandan bir uzaylı dostumuz da var. Kendisi Mimarlar olarak bilinen, 4546B'ye 1000 yıl önce gelmiş bir uygarlığın temsilcisi. Alterra piyasada olmasa ve tesisler terk edilmiş olsa da bölgede hayatta kalmayı başarmış ve yer yer etkileşime girdiğimiz bir kişi daha var. Yani sadece ana karakterin kendi kendine konuştuğu değil, epey bir muhabbetin döndüğü daha "sosyal" bir oyun bu yanıyla *BZ*. İlk oyundaki gibi ana karakterin tek kelime etmediği, neredeyse hiç konuşmanın olmadığı, o yüzden de epey izole, insanı adeta ıssız bir adaya düşmüş gibi

Ajan Penguen

Ya bu inanılmaz keyifli bir alet. Uzaktan kumandası da var, penguen bir robotu alıp sağa sola, genelde Robin'in giremeyeceği deliklere falan sokuyoruz. Ama bu da hakkı yenmiş yeni araçlardan. Donmuş Leviathan'a şifa aradığımız kısım ve kar tilkisini yapmamız için gerekli olan bir malzemeye ulaşmamız dışında neredeyse hiç kullanmadım.







Bazı keşiflerin yarattığı tatmin böyle işte.





hissettiren o his yok.

Ben bu işi sevdim. Tabii muhtemelen kimileri de sevmeyecektir, o ilk oyunun Robinson Crusoe kafasını özleyecektir. Ama benim de sevmediğim şeyler var hikâyeyle ilgili. Şimdi hikâyeyi gür anlatmak istemişsiniz eyvallah ama hikâyenin de parça parça ortaya çıkışı gene keşif yoluyla olan bir şey ve bu da kimi sorunlar yaratıyor, acaba önceki oyundaki format daha mı iyiydi diye insanı düşündürüyor. Senaryoya ilişkin yapılacak işler, genelde doğru yerlerde bulunduğunuzda aktive oluyor ve bu yüzden nereye gideceğinizle ilgili pek fikriniz olmadığı anlarda yanlış yerlerde vakit kaybederken falan tempo çok düşüyor.

Bir de senaryoda ilerlediğiniz durumlarda da hikâye parçaları çok kopuk kopuk olabiliyor. Mesela şu hayatta kalan bir kişi daha var dedim ya yukarıda. Heh işte o kişi, kardeşimize gerçekte ne olduğuna dair kilit bir öneme sahipmiş gibi gözüküyor başlarda ama o olay çok da tatmin edici bir yere bağlanmıyor mesela. Gene Mimar dostumuz Al-An'ın görevi daha yan görev tadında başlayıp bir anda inanılmaz heyecanlı hale geliyor ama bir yandan da kardeşimizin olayından bir tık farklılaştığı için asıl hikâyeyi biraz daha geri plana atıyor gibi bir durum oluşuyor. Yani elbette bulduğunuz kayıtlar, notlar vb. epey şey ortaya çıkarıyor ve gerekli bağlantıları kurmanıza yardım ediyor ama gene de daha açık bir hikâye anlatımı yönünde karar almış Unknown Worlds için çelişkili bir tablo olmuş bence bu.

Oynanış şifreleri

Oynanış mantığı bildiğiniz gibi: Keşfet, keşfettiklerinle inşa et ve daha da keşfet. Klasik etrafta birçok eşyanın, objenin yahut kolaylaştırıcı aletin parçalarını tarayarak nasıl yapılacaklarını öğreniyoruz, sonra genelde malzemeleri topluyoruz ve bu alet, obje yahut araçları yaparak oyunda daha fazla keşfetme imkanına sahip oluyoruz. Üstelik bu sefer belli bir şeyi üretmek için gerekli malzemeleri ekrana ataçlayan güzel bir sistemimiz de var. Bu sayede insanın kafası daha az karışıyor ve gerekli malzemeleri daha hızlıca toparlayabiliyorsunuz. Gene sorunsuz olmasa da bir maden arayıcı var, size yakınlardaki madenleri yeşil bir nokta olarak gösteriyor, yaklaştıkça daha şiddetli ötüyor ve bir nebze de olsa kör şekilde kaynak arama çilesine son veriyor. Ama tabii sadece yakını tarayabildiği için bir süre sonra hangi biyomda hangi kaynak olur bilmeniz gerektiğinden yine hafızanıza güvenmeniz gerekiyor. Bunlar dışında arayüz genel olarak önceki oyunla aynı.

Bu gibi faydalı şeyler yanında, biraz daha olmasa da olurmuş dedirten yahut daha doğru bir

Ne yapalım?

Oyunda hızlıca edinmeniz gereken önemli eşyalar su motoru, hava kesesi ve yer işaretleyicileri. Özellikle bu sonuncusu hakikaten çok önemli olmasına rağmen genelde pek önemsenmiyor, ben önemsemedim mesela ve bayağı da ceremesini çektim bu ilgisizliğimin. Oyunda harita olmadığı için (su motorunun uydu-ruk şeysini saymıyorum) oldukça karışık olabilen derinliklerde belli noktalara işaretleyici bırakmak işinizi inanılmaz kolaylaştıracak. Hava kesesi de, oksijen tüpünüzün çok da yeterli olmadığı ilk bölümlerde sizi bir saniyede yukarılara uçuracak. Hatta oyunun ilerleyen bölümlerinde bile deniz tırına dik açıyla gidebildiğiniz durumlarda hayat kurtarıyor. Sonrasında da deniz tırını ve bununla ilintili olarak ay havuzunu öncelemeyi unutmayın. Gene üssünüze yapacağınız pil şarj bölmeleri hayati önem taşıyabiliyor.

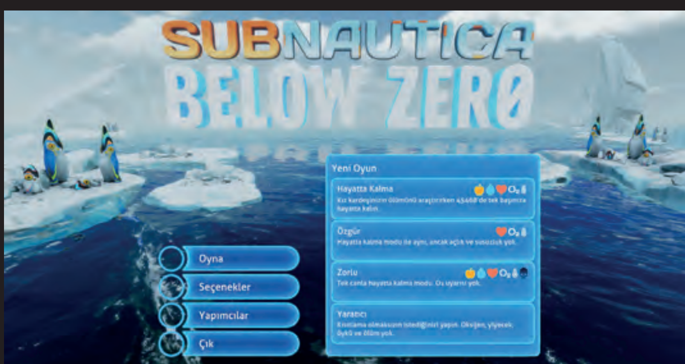
tabirle, oyunun sizi belli başlı şeyleri kullanmak için çok da zorlaması gibi bir gerçek var. Mesela Suban giysi örneği: Oyunun neredeyse başlarında yaptım ama bir daha hiç kullanmak zorunda kalmadım. Deniz tırımız da önceki oyundaki Seamoth ve Cyclops'un güzel bir karışımı ve bu araçların darboğazlarına dönük tasarlanmış gibi. Üstelik görece sıradan malzemelerle, oyunun başlangıç kısmında kendisine ulaşabilmemiz, işleri biraz daha basite indirgemiş. Ayrıca basınca dönük derinlik geliştirmelerini yapmanız için de ilk etapta çok bir sebep yok, hatta MK 2 geliştirmesi bile oyunun sonunu görmeye yetiyor. Öte yandan bu deniz tırının birden çok modülü var ve hepsini tamamlarsanız (ben tamamlamadım şahsen) ayrıca bir üs kurmaya bile gerek görmeyebilirsiniz. Sadece üretim modülünü açmak bile hayatta kalmanın zorluklarını epey bir törpüleyip, 4546B gezegenin keyfini çıkarmanızı sağlıyor, tıpkı o tanıtım videolarında derinliklerde deniz tırında kahvesinin keyfini çıkaran abi gibi.

Tabii oyunun en büyük yeniliklerinden biri olan kara bölümlerine girmemek olmaz. Buradaki en önemli yenilik, denizin altında oksijen seviyelerimize dikkat etmemiz gerekirken karada da vücut ısımızı sürekli takip etme gerekliliği. Eğer kara bölümlerinde kendimizi ısıtamazsak Robin hipotermiye giriyor. Ama etrafta vücut ısımızı yüksek



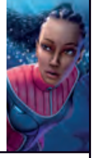
Kar tilkisi kullanmak keyifli.





Değişik oyun modları

En başta oyun size dört farklı zorluk seviyesi sunuyor. Özgür, Yaratıcı, Zorlu ve Hayatta Kalma. İlkinde hayatta kalmaya dair hiçbir element yok, istediğiniz gibi geziyorsunuz. İkincisinde sadece açlık ve susuzluk yokken, Hayatta Kalma modunda her faktör devredeyken, Zorlu seçeneğinde anladığım kadarıyla kalıcı ölüm var ve oksijen uyarısı da yok. Ben Hayatta Kalma'yı seçtim, size de aynını tavsiye ederim, zira oyunun hayatta kalma elementleri çok zorlayıcı değil, yani mesela Özgür'de oksijen falan da olmadığından, muhtemelen hiçbir geliştirmeyi yapmanıza gerek kalmadan oyunu kısa sürede bitiriyorsunuzdur. Ve oyunun genel keşfet, bu sayede de daha erişilmez yerlere ulaş mantığı da yadsımış oluyor bu tarz seçenekler.





tutmamızı sağlayan bitkilerin (ateşli biber gibi) bolluğu sağ olsun, bu da çoğu zaman o kadar zorlayıcı bir mevzuya dönüşemiyor. Zaten kış giysisini yaptıktan sonra soğuk da sorun olmaktan tamamen çıkıyor. Son birkaç sorun olarak da otomatik kayıt özelliği ve yer yer yaşanan fps düşüşleri söylenebilir. Özellikle kayıt konusunda dikkatsiz insanların epey bir saatini heba etmesi olası maalesef. Gene ayrı ayrı kayıt dosyalarının olmayışı ve genel olarak oyundan çıkmadan en son kayıt dosyasını yükleyemiyor oluşumuz önemli dezavantajlar. Neyse ki ben büyük bir kayıp yaşamadım bu anlamda, ama sorun yani.

Bu arada konuştum konuştum, oyunun şahane görselliğinden bahsedemedim yahu. Oyun sürem boyunca 300'den fazla ekran görüntüsü almışım ki boşuna değil. Bu sayfaya serpiştirilmiş bir kısmının da göstereceği üzere, gayet güzel bir sürü an yaşıyoruz bu anlamda. Her ne kadar yön bulmayı iyice zorlaştırsa da kar fırtınaları vs. de o çaresizliği bir nebze de olsa yansıtıyor (kar giysisi varsa sorun yok gerçi). Gene su altında ilerlerken, bir anda korkutucu bir kükreyişi duyarak irkilmek de atmosferi yoğunlaştıran detaylardan. Tek sıkıntı, deniz tırı içerisinde pek korkmamıza gerek olmayışı (bkz. kutu).

Özetle önceki oyunu sevenlerin her türlü seveceği, daha önce hiç *Subnautica* oynamamış olanların da rahatlıkla girişebileceği ama sübjektif olarak önceki oyuna kıyasla birtakım eksi olarak görülebilecek tarafları da olan bir yapım olmuş *Subnautica: BZ*. Oynanış döngüsü hâlâ keyifli, keşif hissi günün sonunda gene tatminkâr, ha harita biraz küçülmüş, bazı şeyler basitleştirilmiş ve zorluk törpülenmiş olsa da bu böyle. 4546B'nin kutup bölgeleri de vakit geçirmeye değer kesinlikle!

Deniz tırı abartılı mı?

Evet yazıda da bahsettiğim üzere gayet abartılı bence, oyunu biraz fazla kolaylaştırıyor. Yani koskoca Leviathan'a bile biraz elektrik verdi mi kaçmasına neden oluyor. Deniz tırı değil çok amaçlı tank mübarek.





Besin zincirindeki yerim konulu çalışma.

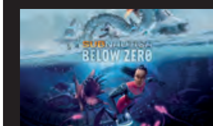
+

- Subnautica'nın eğlenceli keşif formülü burada da mevcut
- Bazı güzel dokunuşlar (ataç sistemi, maden arayıcısı vs.)
- Kopukluklarına rağmen daha ön plandaki hikâye
- Potansiyelinin epey altında kalmasına rağmen ajan penguen ve benzeri yeni araçlar
- Türkçesi gayet iyi

–

- Bazı açılardan oyun fazla kolaylaşmış
- Başarım sayısı çok az
- Hikâyedeki kopukluklar
- Kayıt sistemi, fps düşüşleri

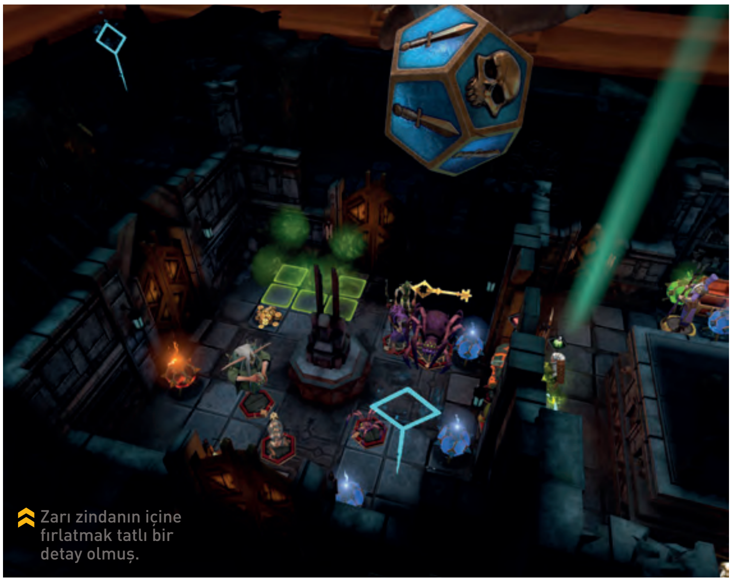
8



Son Karar

Kutuplara bekleriz.

TÜR: Hayatta kalma | **YAPIM / DAĞITIM:** Unknown Worlds | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam), 85 TL (XBL), 219 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** subnautica-belowzero.fandom.com



Zarı zindanın içine fırlatmak tatlı bir detay olmuş.



Zindanlar bolca tuzak, kör nokta ve hazineyle her seferinde doyurucu deneyim sunabiliyor.

DEMEO

Zindandan zindana

ALİ SEZGİN

Covid yüzünden çoğumuzun evlere takılıp kaldığı bu dönemde, çoğumuz yaşadığımız sosyal sıkıntıları farklı şekillerde atmaya çalışıyoruz. Bu dergiyi okuyorsanız muhtemelen kendinizi oyunlara veren güruha dâhilsinizdir. Ben sosyalleşme ihtiyaçlarımı masaüstü rol yapma oyunlarıyla gidermeyi seçtim. 4-5 kişi geçiyoruz bilgisayar başına, zarımızı browser üzerinden atıp, sanal haritada kareden kareye atlıyoruz ama yaşadığımız deneyim yeterince gerçek oluyor. Bu elbette bir araya gelip zarları masa başında atmanın yerini alamıyor ama bu şartlar altında olabilecek daha iyi bir alternatifi düşünemiyordum. Ta ki bu ay *Demeo* oynayana kadar.

RYO deme

Demeo tam anlamıyla gerçek bir RYO deneyimi sayılmaz. Karakter gelişimi yok ve işin rol yapma kısmı tamamen atlanarak işin "zindan temizleme" kısmına odaklanılmış. Oyunda Guardian (Fighter), Assassin (Rogue), Hunter (Ranger) ve Sorcerer (aynı) olmak üzere dört sınıf var ve bunlarla zorlu zindan katlarını temizlemeye çalışıyor olacağız. Oyun pek çok yönden D&D'ye benzese de zar işleri fazlasıyla kolaylaştırılmış. Karakterlerin statları olmadığı için herkes saldırı için D12 zar atıyor ve buradaki sonuçlara bakılarak vurulup vurulmadığı belirleniyor. Critical hit yüzleri de var, ıskalama da... Yine de sıradan bir D&D seansına göre oyunun çok daha merhametli olduğunu söylememe gerek yok herhalde. Bunun haricinde bazı yan mekanikler de yazı-tura atma gibi temel mekaniklerle sadeleştirilmiş. Bu tarz bir oyun için bence gayet yeterli bir durum. Her büyüden sonra 2 dakika hesap kitapla zaman kaybı olmadığı için dövüşler de daha akıcı hale geliyor.

Oyunu Quest'le denedim ancak PC üzerindeki arkadaşlarımla oynama şansım vardı. Eğer VR sahibi kimseyi tanımıyorsanız rastgele bir oyunda da kendinizi bulabiliyorsunuz. Karakterlerin yetenekler harici gelişmesi mümkün olmadığı için oyuna girince çok güçlü veya zayıf olmak gibi sıkıntılarınız genel olarak olmuyor. *Demeo*'nun kendisiyse bir VR deneyimi olarak oldukça rahat ve basit. Oturarak oynamaya oldukça uygun çünkü önünüzdeki masayı istediğiniz gibi tutup çevirmek, yaklaşıp uzaklaşmak kontrollerle gayet rahat yapılıyor. Ayakta oynamanın masa etrafında yürümek dışında (o da alanınız bolsa) kattığı fazla bir artı da yok. Kullanım açısından yaşadığım iki büyük sıkıntı oldu ki bunları başka nasıl çözebilirlerdi ben bile emin değilim. Bunlardan ilki, oyuncuların avatarları aynı noktaya odaklandığında görüşün biraz kapanması. Oyuncu avatarlarını ince bir maske gibi çok alan kaplamayacak şekilde yapmışlar ama hâlâ oyun tahtasını üzerindeki hakimiyetinizi bir noktaya kadar kapatabiliyorlar. Bir diğer sorunsa arayüz elementlerinin bilekler üzerine konulmuş olması. Büyüleri avcumu açarak seçip atmam çok sorun olmasa da, sıranın hangi yaratığa geldiğini bir bilezik üzerinden takip etme fikri bence pratikte o kadar da iyi çalışmıyor.

Bitmeyen oyun istiyoruz!

VR gözlüğü sahibi rol yapma oyunu sevenlerin bu oyuna atlamamaları için tek sebep, oyundaki içeriğin şu an için tek bir senaryoyla sınırlı oluşu olabilir. Tek senaryoyu 4-5 saat içinde bitirmek mümkün ve içerik sonrasında aşağı yukarı benzer modüllere sahip bölümler üzerinden gidiyor. Yapımcı ekip ileride yeni senaryolar geleceğini belirtse de henüz net bir takvim yok. Dolayısıyla aylarca yeni hikâye bekleyip oyunun varlığını bile unutmanız gayet olası. Buna rağmen eğer rol yapma oyunlarını seviyorsanız bence *Demeo* harika bir deneyim sunuyor. Düzgün desteklenir ve oyuncular tarafından da küçükçe bir topluluk oluşturacak kadar benimsenirse kendimi daha aylarca *Demeo* oynarken görebiliyorum.

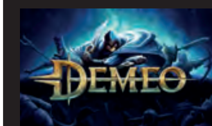
+

- **Sadeleştirilmiş RYO teması harika işliyor**
- **Zindanların içinde gezmek, başka oyuncularla oynamak keyifli**
- **Sınıflar arası fark iyi ve sinerji gösterecek bolca yetenek var**

–

- **Sadece tek bir hikâye var**
- **Arayüz kafa karıştırabiliyor**
- **Ufak bug'lar ve bağlantı sorunları**

7+



Son Karar

Demeo'nun uzun vadede VR'ın en sevilen oyunlarından biri olma potansiyeli var ama bunun için bolca içeriğe ihtiyacı olacak.

TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Resolution Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam), 30 $ (Oculus) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-164-demeo





Nice.

UNBEATABLE [WHITE LABEL]

Gerçekten sallıyor

ÖMER AKDAĞ

Ücretsiz, anime tarzı, ritim oyunu diye görünce direkt atladım *Unbeatable*'a ne olduğunu bilmeden. Şu an başım ağrıyor. Tatlı bir ağrı ama.

Bu *white label* denen aslında asıl oyunun 1 saatte bitiveren demosu gibi bir şey. Asıl *Unbeatable* oyunu yeni öğrenmiş olduğum üzere bir Kickstarter projesi ve 250 bin dolardan fazla para toplamış. O daha sonra çıkacak. Hakikaten çok iyi bir pazarlama politikası yalnız, zerre radarımda olmayan bir oyun şu an istek listemin tepelerine yerleşti bu ücretsiz *white label* sayesinde.

Tamamen keyfi

Bu bir ritim oyunu dediğim gibi. Aşırı da basit bir yapısı var, sadece ve sadece 2 tuşla oynanıyor. Sağdan ve soldan notalar kızımızın üstüne doğru geliyor, sağda veya solda olmaları fark etmeksizin yerden gelenler için bir tuşa, havadan gelenler için diğer tuşa basıyoruz. Birden fazla kez tuşa basılması gerekenler, tuşa basılı tutulması gerekenler, iki tuşa aynı anda basılması gerekenler falan da var tabii ama oynanış bundan ibaret. Kolay mı o zaman? Normal ve düşük zorluklar kolay evet. Yüksek zorluklar çok zor ama doğrusu bu zorluk biraz adaletsiz bir zorluk, daha çok kamera sağı gösterirken soldan nota gelmesi ve görüp basacak zamanınızın neredeyse hiç olmaması üzerine kurulu. Ritim oyunu sevdalılarının kendini zorlamak isteyeceği bir oyun değil yani *white label*, keyfine oynanması gereken bir oyun.

Ama verdiği keyif de keyif hani. Ekrana nefis bir 90'lar filtresi koymuşlar, harika çizimlerle ve görsel efekterle bezemişler. Şu an mevcut 12 şarkının da hepsi çok güzel. Çoğu alternatif rock, bir kısmı da elektronik şarkıların. Über bir çeşitlilik yok ama oyunun teması bu kafada olduğundan alakasız türde çok şarkı olsa belki de tadı kaçardı. Yalnız harika görsel efektler falan diyorum ya, bu görsel efektler ve aşırı hareketli kamera insanın ciddi ciddi kafasını ağrıtıyor. Oyunun tam halinde bu özgün görsel tarzlarını bozsunlar istemem, yine böyle olsun ama beynini seven oyunculara bu efekleri azaltma seçeneği de koyabilirler.



Empati kurabildim.

Demo bu kadar güzelse...

Yalnız şarkılar, oynanış falan tatlı ama oyunun bir de hikâyesi var ki o daha da tatlı. Hani oyun çok kısa, hikâye kısımları da herhalde 3-5 dakikadan fazla sürmüyordur ama o kadar içten ve güzel yazılmışlar ki... Hayran kaldım ufacık oyunda bu kadar güçlü bir anlatım sunabilmelerine. Henüz çok küçük bir parça mevcut, esas karakterimizin geçmişine gidiyoruz ufaktan, dünya ve yan karakterler hakkında bir şey yok ama bu kadar güzel yazacaklarsa ritim oyunu seven sevmeyen herkesi kendine çeken bir oyun ortaya çıkabilir.

Ha bu arada son şarkıyı geçemedim gerçekten de, onun için sadece Unbeatable zorluk var.

TÜR: Müzik | **YAPIM / DAĞITIM:** D-Cell Games | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-164-unbeatable

+

- Kısa ama nefis hikâye
- Basit ama keyifli oynanış
- Baş ağırıtıcı ama harika efektler
- Müzikler şahane
- Ücretsiz

−

- Üst zorluklar adaletsizce zor
- Ücretsiz oyunu kısa diye eleştirmek de olmaz ama kısa yani

7+

UNBEATABLE [white label]

Son Karar

Ritim oyunu sevin-sevmeyin, ücretsiz de zaten, kesin göz atın. Müzikler de hikâye de çok iyi.

DAYS GONE

PC performansı harika, ama oyunun kendisi eh işte...

YASİN İLGÜN

Söz konusu Sony'nin özel oyunları olunca ister istemez büyük beklentiler içerisine giriyoruz. Neticede bir insanı konsol almaya ikna edecek kalitede oyunlar üretmeleri lazım ve Sony bu işi genelde çok iyi başarıyor. Elimizde *Uncharted, Horizon, God of War, Spider-Man, Ghost of Tsushima, The Last of Us* gibi bir sürü örnek var neticede. İşte *Days Gone* bu oyunlardan biri değil.

Days Gone bundan birkaç sene önce göz boyamayı başaran bir oynanış videosuyla karşımıza çıktı. Baştan sona kurgulanmış bir oynanış videosu vardı, şahsen ben yememiştim ama post apokaliptik, hayatta kalma ve zombi denince ister istemez konuya çekiliyorum. Nitekim korktuğum gibi oldu. Oyun inanılmaz derecede aceleye gelmiş, performans sıkıntıları çeken, hikâyesi zayıf ve oynanışı pek de ilginç olmayan sıkıcı bir yapım olarak çıkış yapmıştı. Performans sıkıntısı çekiyor dediğim de düz PS4'te 15-20 fps arası bir performans alıyordunuz, oynanacak seviyede değildi yani. Sonradan stabil 25-30 fps alabilir hale gelmiş deniyor. Bir daha düz PS4'te oynamaya cesaret edeceğim bir oyun değildi açıkçası.

Oyunda Deacon St. John isimli bir motorcu arkadaşı kontrol ediyoruz. En yakın arkadaşı Boozer (o da motorcu) ile birlikte zombiler tarafından işgal edilmiş bir Amerika'da çeşitli işler yaparak hayatta kalmaya çalışıyorlar. Deacon zombi salgınının başlarında eşi Sarah'la ayrı düşüyor ve hikâye de ağırlıklı olarak Deacon'ın Sarah'ı araması üzerine kurulu zaten. Karakterlerin hepsi birbirinden zayıf ve hiç akılda kalıcı değiller. Keza oyun boyunca bende iz bırakmayı başaran bir tane ana veya yan görev olmadı.



Ezkaza elim kaysa, yanlışlıkla ateş etsem motoruma koşacak kadar nefesim yok.



Devamının gelmeyecek olması her şeye rağmen üzücü.





Evet, motorum God of War temalı. Sanırım neredeyse her PS4 özel oyunu için bir tasarım paketi mevcut.

Şimdi bu oyunun aceleye gelen tek kısmı teknik aksaklıkları ve performans sıkıntıları değildi. Oyun tasarımı da baştan aşağı zayıftı ve benim PC portundan beklentim bu problemlerin çözülmüş olmasıydı. Aradan bunca sene geçti, herhalde oyunun görev tasarımını bir elden geçirmişlerdir, bu kadar amatörce bırakmış olamazlar dedim. Sanırım bu konuda Ubisoft beni biraz şımartmış olmalı, malumunuz kendileri oyunu çıkardıktan sonra bile geliştirmeye ve eksikleri gidermeye devam ediyorlar. Günün sonunda *Days Gone* aynı tas aynı hamam kafasını bozmamış. Bir de bu oyunun tarikatı var, aman diyeyim bulaşmayın. Gerçek hayatta bir tarikatı var yani, hayatta toz kondurmazlar. Oyun hatalarını bile savunan ve size küfürler etmekten çekinmeyen manyak bir kitle bunlar. Aman aman.

Görev tasarımı da nedir? Biz duymadık öyle bir şey...

O kadar bıdı bıdı ettim, kanıtlarla gelmeden susmak olmaz efendim. Oyunun görev verme sistemi baştan hatalı bir kere, ki yapımcı ekip bunu zamanında kabul etmişti. Nasıl oldu da bu sürede iyileştirme yapmadılar anlamıyorum.

Oyunda birkaç tane kamp var. Bu kampların liderlerinden görevler alabiliyorsunuz. Şimdi oyunun haritası da nispeten geniş. Özellikle oyunun başlarında motorunuz hem çabuk bozuluyor, hem de yakıtı hemen bitiyor. Hızlı seyahat yapabilmek için de motorunuzda yakıt olması lazım ve yolunuzun üzerindeki zombi istila noktalarını temizlemeniz şart. Motor sürmek ilk başlarda bir eziyet, çünkü geliştirme yapılmamış motor gitmiyor ve yol tutmuyor arkadaşlar. Her neyse, size radyodan X Kampı ulaşıyor, gel görev var diyor. Gidip görevi alıyorsunuz ve yapıyorsunuz, her şey iyi güzel. Sonra bir de kampa geri dönüp "görevi tamamladım, ahanda bu da kanıtı" diyorsunuz. Sonrasında kamp size yeni bir görev vermiyor, taa ki belirli bir miktar uzaklaşana kadar, ama bu uzaklaşma mesafesi de birkaç kilometre ediyor. Kamptan uzaklaştığınız an o yeni görev geliyor ve görevi başlatmak için de kampa geri dönmek gerekiyor. Bu her kamp için geçerli bu arada. Hani haritayı gezmek için teşvik ediyor deseniz, o da yok. Bu görev sisteminin gerçek hayattaki karşılığını, oyuncuda yarattığı hissi aşağıda güzel bir örneklendirmeyle paylaşıyorum efendim.

Anne: Oğlum/kızım gelirken ekmek alır mısın?

Evlat. Tamam anne alırım.

Ekmek eve getirilir. Anne teşekkür eder, evlat mutlu olur. Evlat hazırlanıp dışarı çıkar. Arkadaşlarıyla zaman geçirecektir vb. Evden bir 5 dakika kadar uzaklaşınca anne tekrar ara.

Anne: Oğlum/kızım evde su kalmamış bir gidip alır mısın?

Evlat: Ee daha demin... Neyse, tabii ki annecim.

Su getirilir. Dışarı çıkılır. Aynı yol gidilir, 5 dakika uzaklaşılır ve yine telefon çalar.

Anne: Evladım ya, bir de meyve alsan ya. O da yokmuş.

Evlat: Peki anne...

Bunları yan görev olsa yine bir nebze tamam diyeceğim ama ana görevler de sıklıkla bildiğiniz bu şekilde işliyor :)))

Bu saçma görev verme sisteminin zirve noktasıysa kolu fırlatmalık seviyedeydi ve hâlâ da düzeltilmemiş. PC'de tekrar tekrar denedim, hatta görev tetikleme mekanizması zaman mı yoksa mesafeyle mi kodlanmış bunu bile buldum. Anlatmazsam dişimi kırarım, kusura bakmayın sevgili Oyungezerler. En yakın dostumuz Boozer'la bir ana görevimiz var. Bu görevin tetiklenmesi için Boozer'dan bir hayli uzaklaşmamız lazım ama bir önceki ana görev bizi Boozer'ın yanına götürüyor. Boozer'la aramıza uzunca bir mesafe koyduğumuz an dostumuz telsizden bir iki kelam ediyor, sonra da depresif konuşup telsizi yüzümüze kapatıyor. Yeni görev ne dersiniz? Git Boozer'la yüz yüze konuş. Peki burada biter mi? Tabii ki hayır. Boozer'la yüz yüze konuşmak için o uzun yolu gerisin geri gidiyoruz. Ara sahne giriyor ve ara sahne sadece birkaç saniye. Deacon "Boozer iyi misin?" diye soruyor, Boozer da depresif şekilde "sorun yok kardeşim" diyor ve sırtını dönüyor. Daha da güzeli bu görev bittikten sonra araya mesafe koyunca Boozer'la ilgili yeni bir görev açılıyor. Aynı yere değil ama yakınına gitmeniz gerekiyor. Yani oyun bizi 3-4 defa aynı rotada gezdiriyor ve hiçbir yere bağlanmıyor.

PC performansı muhteşem!

Oyunun hikâyesini, oynanışını (motor sürmek ve zombi sürüleriyle kapışmak dışında) ve tasarımını sabaha kadar eleştirsem de PC portunu öve öve bitiremem sanırım. Özellikle *Horizon: Zero Dawn* PC rezaletinden sonra bu kadar kusursuza yakın bir çalışma beklemiyordum. Hele ki oyunun PS4 sürümünü düşününce...

Days Gone'ı RTX 3090, RTX 3080, 5700XT ve RX 580'le denedim. 5900X ve 3700X işlemcileriyle farklı konfigürasyonlar denedim. Oyunun PC performansı RX 580 ve 3700X'le 1080p'de bile canavar gibiydi. Pek çok farklı sistemde



"Efsane" olmasa da "iyi" bir açık dünya aksiyonu isteyenlere.



Fotoğraf moduna saygı duruşu

Foto modu çoğu oyuncu için önemli olmasa da bir yönetmen olarak benim inanılmaz derecede ilgimi çeken bir özellik. Bir oyun bana detaylı ve kullanımı kolay bir foto modu sunduğu zaman, görsel olarak da başarılı bir yapımsa dibim düşüyor. Days Gone da bu işi kusursuza yakın derecede başaran yapımlardan biri işte.

Pek çok ince ayar var. En sevdiğim detaysa oyundaki pek çok efektin renkleriyle oynayabiliyor olmamız. Bunlar katman katman ayrılmışlar. Hani dümdüz bir şekilde önünüze gelen tüm çerçevenin renkleriyle değil de spesifik olarak belirli elementlerin renkleri, sıcaklığı ve diğer değerleriyle oynamak muhteşem bir detay.

Cahilce konuşmak istemiyorum, neticede dünya üzerinde çıkan her oyunu oynamış bir insan değilim. Bunu yapan başka bir foto modunu görmedim. Nefis olmuş nefis.



Önce motoru geliştirin!

Oyunun henüz başlarında karşınıza bir seçenek çıkacak. Görevi teslim edeceğiniz kampa göre motorunuzu ya da silahlarınızı geliştirme şansınız olacak. Silah daha önemli diye düşünmeyin. Deacon'ın oyun başındaki motoru gitmiyor. Gerçekten gitmiyor, o işkenceyi çekmeyin. Copeland'ı seçin ve motorunuzu az biraz da olsa geliştirmeye bakın.

Topladığınız ödülleri, bitkileri ve hayvan postlarını da Iron Mike'ın kampına saklayın. Oyunun ortalarına doğru açılacak. Pişman olmazsınız, bana güvenin sevgili Oyungezerler. Sizi ne zaman üzdüm ki?


"Tamam abi, siz haklısınız abi. Ben zaten bir şey demedim."

doyurucu görsellerle stabil bir performans almak mümkün. Kamplara motorla girerken fps düşüşleri yaşayabiliyorsunuz ama bunlar da genelde anlık oluyor ve oyun hemen kendini toparlıyor.

Bir de alınmaca olmasın ama bu oyun fare ve klavyeyle çok daha zevkli. Zombi sürülerine karşı savaşırken farenin getirdiği o özgürlük hissi anlatılmaz yaşanır.

Ayarlar menüsü yeterince zengin, yanlış hatırlamıyorsam konsol sürümünde FOV ayarı yoktu. PC'de var ve oldukça geniş bir kamera açısı sunuyor. PS4 sürümünde (en azından ben oynarken yoktu bundan eminim) olmaması anlaşılır tabii. Sisteminiz için en ideal performans aralığını deneme yanılma yöntemiyle bulabilirsiniz ama YouTube'ta da nefis rehberler var tabii.

Zombi sürüleri... Sizi özlemişim

Bu oyunun temel satış noktası hikâyesi falan değil zombi sürüleri olmalı. En zorda oynuyorsanız, karakterinizi ful güçlendirmiş olsanız bile 1000 tane zombiye dümdüz kafa tutmanız mümkün değil.

Sürünün rotasını belirlemek ve bir süre takip etmek gerçekten önemli. Sonrasında doğru zamanda doğru bir saldırıyla zombi sürünü kendinize çekmeniz gerekiyor. Bir sürü tuzak kuruyorsunuz, çevreyi kullanarak hem onları yavaşlatıyor hem de ölümcül tuzakların içine çekiyorsunuz. Her zombi sürüsü de farklı tür strateji gerektiriyor.

İşin içine üst düzey performans, muhteşem grafikler ve klavye/fare kolaylığı da girince zombi sürüleriyle kapışmak eskisinden de keyifli olmuş. *Days Gone*'ın ilacı PC'ymiş bile diyebilirim.

Kendini aşırı ciddiye alan bir oyun olmasa, kasıntılık yapmasa ve eğlencelik bir yapım olarak karşımıza çıksa bu oyuna bakış açım bambaşka olabilirdi. Ha, tabii bir kez daha saçmalık ötesi görev tasarımının da altını çiziyorum.

Ses tasarımı da ayrı problemli gerçi. Deacon St. John'ın ses sanatçısı Sam Witwer muhteşem bir performans göstermiş. Adam zaten Darth Maul, önünde saygıyla eğiliyorum. Bununla birlikte Deacon'ın tepkileri çoğu zaman ekranda gördüğümüz sahnelerle uyuşmuyor. Sam'in muhteşem performansı ses ekibinin amatörlüklerine kurban gidiyor.

Günün sonunda Bend Studio'yu hem tebrik ediyorum hem de kınıyorum. Muhteşem bir PC portu yapmışlar ama oyunun ana sıkıntılarına hiçbir iyileştirme yapmamışlar. *Days Gone 2*'nin neden arafta kaldığını kanıtlayan bir iş var karşımızda.


Oyunun fotoğraf modunu ayrı bir övmek lazım. Karşımızda RDR 2, Horizon: Zero Dawn ve Shadow of War'a denk bir eser var.

+

- PC portu teknik açıdan MUH-TE-ŞEM!
- Zombi sürülerine karşı klavye/fareyle savaşmak ayrı bir keyif
- Başarılı bir post-apokaliptik dünya, bu dünyayı motorla gezmek eğlenceli
- Fotoğraf modu kusursuza yakın

−

- Oyunun görev tasarımı gerçekten kötü
- Oyunun ses tasarımı da objektif şekilde amatör kalıyor
- Akılda kalıcı olmaktan uzak, sıkıcı karakterler
- Sıkıcı ve kendini tekrar eden görevler

7



Son Karar

Mevcut fiyatını kesinlikle hak etmiyor. Oyun yokluğu çekiyorum, parası da çok önemli değil diyorsanız ve beklentileri düşük tutacaksanız alınız.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Bend Studio | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 279 TL (Steam), 429 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** daysgone.fandom.com



Bu elemanı 40 kere falan öldürüyorsunuz ki gelişin.

GETSUFUMADEN: UNDYING MOON

Konami sen hayırdır?!

M. İHSAN TATARİ

Artık bir oyunda Konami adını görünce şaşırıyorum. O kadar geri çekmişler kendilerini... Eskiden böyle miydi hâlbuki? *Contra, Castlevania, Metal Gear, Silent Hill* falan dendi mi hep birlikte F'ye basıp saygı duruşuna geçerdik. Bu büyük isimlerin yanı sıra ta 80'li yıllardan beri yüzlerce oyunu bizlerle buluşturmuştur bu firma. *GetsuFumaDen* de onlardan biriymiş işte. Ama Japonya dışına hiç çıkmamış, niş bir kitleye hitap etmiş. O nedenle 34 yıl sonra bir devam oyunuyla karşılaşmak ayrı bir şaşkınlık konusu oldu.

Nioh, Dead Cells'le tanış

GetsuFumaDen kendisini bir Roguevania olarak tanıtsa da aslında neredeyse köküne kadar bir *Dead Cells* klonu. Farklı özelliklere sahip iki ana, iki de yedek silah kuşanıyor ve rastgele oluşturulan bölümlerde düşmanlarla savaşıyoruz. Yol boyunca daha güçlü silahlar bulup cephaneliğimizi geliştiriyoruz. Teleport kapıları vasıtasıyla farklı yerlere ışınlanabiliyoruz. Sağlığımızı düzelten bir mataramız ve yeni ekipmanlar satın alabileceğimiz dükkânlar var. Hatta oyunun arayüzü ve menüleri bile fena hâlde *Dead Cells*'i andırıyor. Ve tabii ki öldüğümüz zaman topladığımız her şeyi kaybedip ta oyununun en başına dönüyoruz.

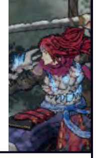
Onu farklı kılan şeyse tıpkı *Nioh* gibi Japon kültüründeki canavarları ve silahları kullanması. Oni ve Wanyudo gibi Yokai'lerin yanı sıra kocaman çıyanlar ve hidralar gibi devasa bölüm sonu canavarları da var. Silahlar da katana, çift kılıç, kunai, yelpaze ve savaş şemsiyesi gibi Japon kültürüne ait şeyler. Tıpkı *Nioh*'ta olduğu gibi her silahın birden farklı vuruş şekli, kullanma hızı ve gücü var. Hangisinde ne kadar ustalaşacağımızı belirlemek bize kalmış. Oyunda canı iyice azalan düşmanları tek vuruşta infaz etmeye olanak sağlayan bir vuruş stili var. Canavarları bu şekilde öldürdüğünüzde bazen yüksek seviyeli silahlar düşebiliyor. Ama bunu yapmak epey zor. Şahsen ben en çok şemsiyeyle başarabildim bunu.



Ölüsü burada, tamam da hücreleri nerede bunun?

Ne tuhaftır ki yapımcılar *Dead Cells*'ten büyük ölçüde esinlenmelerine rağmen o oyunun sadece temel mekaniklerini alıp en eğlenceli kısımlarını atlamışlar. Örneğin *Dead Cells*'te her bölümün sonunda topladığımız şeyleri harcayarak karakterimizi, si-





İnfaz animasyonu çok havalı değil mi yav?

Hanimiş bunun birincisi?

GetsuFumaDen aslında 1987 yılında NES'e çıkan bir aksiyon macera oyunu. İncelememize konu olan Undying Moon ise ilk oyunun 1000 yıl sonrasını konu alıyor. Eğer Undying Moon'un erken erişim sürümünü satın alırsanız GetsuFumaDen'in 1987 versiyonuna da ücretsiz sahip olabilirsiniz. Ne yazık ki sadece Japonca dilini destekliyor.





Arka plan görüntüleri gerçekten enfes.

lahlarımızı falan geliştirebiliyoruz. Ortada bir ilerleme hissi oluyor. *GetsuFumaDen*'deyse böyle bir şey yok. İlerleme kaydetmek istiyorsak ya bölüm sonu canavarını yendikten sonra üsse döneceğiz ya da bölüm esnasında oyunu sonlandıracağız. Ama her iki durumda da oyunun başına atıyor bu seçenekler bizi. Bu da ilk bölümü defalarca oynayıp birinci boss'u 20-30 kere kesmek zorunda kalmak anlamına geliyor.

Bununla kalsa iyi, topladığımız eşyalar da çok ama çok az. Mesela bir özelliğimizi geliştirmek için 60 sarı ruh toplamamız lazım ama bir oturuşta en fazla 5-6 tane bulabiliyoruz. Hadi diyelim üsse dönmedik, devam ettik. Öldüğünüz takdirde hepsini kaybediyorsunuz. Bu da karakterinizi geliştirmeyi çok zorlaştırıyor. Onu da geçtim, kılıcınız vs. geliştirdiğiniz zaman sadece %10 hasar, +5 can gibi ufacık geliştirmeler elde ediyoruz. Tam bir grind festivali anlayacağınız; bir yerden sonra mobil oyun oynarmış gibi hissettim kendimi. Bazen de rastgele oluşturulan koridorlar bomboş çıkmazlarla sona erebiliyor. Ya da dükkânlarda aynı nesneden iki tane çıkıyor falan. *GetsuFumaDen*'in henüz erken erişimde olduğunu unutmamak gerek tabii.

Ruhumu sattım

GetsuFumaDen'de ilginç bir karakter geliştirme mekaniği daha var. Ekranın hemen altında dört tane yetenek ağacı bulunuyor. Birincisi ana silah, ikincisi yan silah, üçüncüsü sağlık, dördüncüsüyse iksir. Bazı özel düşmanları öldürdüğünüzde veya sandıkları açtığınızda bunlardan ruhlar düşebiliyor. Bu ruhları toplarken taktiksel düşünmemiz şart. Çünkü aldığımız her ruh az önce saydığım yeteneklerden birini aktifleştiriyor. Mesela bir ruh topladıysak sadece ana silahımızın gücünü arttırabiliyoruz. Canımızı arttırmak istiyorsak üç ruh toplayana kadar beklememiz gerekiyor. Beş ruh topladığımız takdirdeyse silahlarımızı geliştirebileceğimiz bir "hatıra" ediniyoruz ve ruh toplama barı sıfırlanıyor. Bu da her oyunyışta oyuna farklı bir tat katıyor. Ama ölünce tüm bu özellikler de sıfırlanıp gidiyor.

GetsuFumaDen'in en güçlü yanı Okami'yi hatırlatan, ukiyo-e sanat tarzıyla hazırlanmış grafikleri. Japon cehennem tasvirlerinden esinlenerek hazırlanan arka planlar, renk paleti, canavarlar ve karakterler âdeta yağlı boya bir tabloda dolaşıyormuşsunuz hissi veriyor. Siz bölümlerde ilerlerken bölüm sonu canavarı da arka planda tüm haşmetiyle sizi bekliyor. Yine cehenneme düşen ruhlara eziyet eden zebaniler, azgın dalgalar ve puslu dağlar gibi hareketli manzaralar görüyoruz hep arka planda.

Oyunun Japon halk ezgilerini metal müzikle birleştiren müzikleri de epey güzel olmuş. Çok akılda kalıcı müzikler yok ama atmosfere uyum sağladıkları kesin. Uzun lafın kısası *GetsuFumaDen*'in kendini geliştirmesi gereken pek çok nokta var ama fena bir başlangıç da yapmıyor hani. *Hades* ve *Dead Cells* türü oyunları seviyorsanız radarınıza alıp bekleyin derim.

+

- **Yağlıboya tabloları andıran görseller**
- **Silah çeşitliliği**
- **Vuruş stilleri**
- **Taktiksel ruh toplama sistemi**

−

- **Tam bir grind festivali**
- **Karakteri geliştirmek zor**
- **Silahları geliştirmek daha da zor**
- **Rastgele koridorlar bazen çıkmazlarla bitiyor**

Son Karar

Görsellik ve silah çeşitliliği açısından epey tatmin edici olsa da şimdilik Dead Cells'e iyi bir alternatif olamıyor. Daha çok suşi yemesi lazım.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** GuruGuru | **DAĞITIM:** Konami | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-164-getsu

SHADES OF RAYNA

Yerli ve milli Diablo

CEVDET EMRE KIZILCAN



"Kardeşim yükleme yaptın mı?" kıvamında bir oyun değilsin sen ya aaaaa!

Bu saatten sonra hatırlatmaya gerek duymadığım birtakım dramalardan sonra Türk oyunu inceleme konusunda arama mesafe koymuştum. "Sütten ağzım yandı, yoğurdu üfleyerek yiyeyim" diye düşünmekten kendimi alıkoyamıyordum açıkçası. Fakat *Shades of Rayna*'nın erken erişimde olmasının yanı sıra bir de tamamen ücretsiz olması aşırı ilgimi çekti. Bana göre bu kendine aşırı güvenen bir oyunun yapacağı bir hamleydi. Çünkü 10-20 liralık cüzi bir miktara bile satılmak yerine yüzde yüz ücretsiz bir hâlde kendini sunuyorsa herkese erişmek gibi bir derdi vardı.

Kendisine güvenmesine ek, bir de kendisini geliştirmek isteyen bir oyun geliştiricisi de tam olarak böyle davranırdı aslında. Türün en ilgilisinden, daha önce hiç oynamamışına kadar çok geniş bir skalanın geri dönüşlerini dinlemek istediğine de delalet bu tamamen ücretsiz meselesi. İşbu duruma bir de oyunun izometrik RYO olması eklenince bir şans vermenin gerektiğine kendimi ikna ettim.

Tepeyi terk etmeyen bir okçu

Şimdi siz "Cevdet bu oyun nasıl, güzel mi?" diye soracaksınız haklı olarak. Sorunuza cevap vereceğim ama ondan önce *Overwatch 2*'nin PvP yayınını izlediniz mi, 5v5 yapacaklarmış oyu- öhöm! Pardon, burada işe yaramaz bu yöntem. Size karşı dürüst olacağım, elbette oynadığım en iyi oyun değil. Fakat "oynadığın en iyi oyun olma" vaadiyle gelmiyor bir kere *Shades of Rayna*. Ücretsiz diyorum ya tamamen, ücretsiz! Vallahi her kimin aklına gelmişse ücretsiz yapma fikri, o eli sıkmak istiyorum. Çünkü para verdiğiniz zaman -erken erişimde olsa da- gözünüze batacak sorunları "Amaaaan ne de olsa ücretsiz ya la!" diyerek görmezden gelebiliyorsunuz.





Oyunu henüz sadece okçu olarak oynayabiliyorsunuz. Diğer sınıflar için kocaman "coming soon" yazısı çakılmış. Neyse deyip kaderinize razı geliyor ve başlıyorsunuz oyuna. Erken erişim aşamasında olduğu için hiç beklemiyordum, bir de hikâye var oyunda aslında. Tabii hikâye burada biraz amaç değil araç fakat olsun. Rayna Krallığı'nın prensesi Enya'nın 9. yaş gününde bir yay hediyesi almasıyla başlıyor.

Karakterin ve Türk oyun sektörünün gelişimi

Shades of Rayna'da para verdiğim oyunda tadını çıkaramadığım ve burada hissedince şaşırdığım bir şey var. O da karakter gelişimi. Karakterim "Eskiden 5 vuruyordu artık 10 vuruyor" gibi sayısal bir mantığın haricinde kullandığı yetenekler cinsinden gelişimini gözlemleyince hem şaşırdım hem çok keyiflendim. Bu durum ne kadar hoşuma gittiyse boss savaşları üzgünüm bir o kadar sevimsizdi. Okçu oynadığınızdan vur-kaç yapmak zaten kolay, bir de zorlaştırmak için ilginç bir hortum mekaniği eklemiş geliştirici, ne yazık ki olmamış ya.

Tüm bunlarla birlikte kafalarda "Oyun tam sürüme geçtikten sonra ücret politikasında bir değişiklik olacak mı acaba?" diye bir soru oluşması normal. Cevabını verelim hemen efendim, burada bi' drum roll girsin lütfen. Geliştiricinin söylediğine göre oyun tamamen ücretsiz kalacak ve gelirini Season Pass'ler ve DLC'lerle sağlayacakmış. E valla ne diyelim, eğer geliştirici aklındaki gibi bir oyun çıkarabilirse arada açıp oynamalık bir oyun karşımıza çıkabilir.

+

- Seviye çeşitliliği hiç fena değil
- Böylesi bir oyun için gayet güzel bir yetenek seti
- Ücretsiz (üstelik her zaman)

−

- Arayüzün kesinlikle geliştirilmeye ihtiyacı var
- Loot çok dağınık ve takibi zor
- Boss savaşları nispeten niteliksiz
- Co-op yok

Son Karar

Teknik olarak oyun süresi "sonsuz" olduğu için uzun vadede bayabilir fakat olumlu intiba veren bu hâliyle göz önüne alındığında gelişmiş halini oynamamak için hiçbir neden yok.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** QuickSave | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-164-rayna





Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, oyun dışında nostaljik kitap ve filmler hakkında da mesajlarınızı her zaman beklerim. Son 1-2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları lütfen dikkate almayın. Ardı ardına piyasaya çıkan, yaz sıcağında serinleten oyunlarda, sağlıkla ve geç kalmadan görüşmek üzere.

RISING STAR 2

Müzik grubumuzla listelerde 2. tur

80'li yılların ikinci yarısı, sadece bir kez bir araya gelebilen bir rock müzik grubu kurmuştuk lise sınıf arkadaşlarımla. Gençlik hevesiyle ilk adımlarını atıp, hayata geçiremediğimiz o müzik grubu nedeniyle belki de, müzik grubu yönettiğimiz oyunlara karşı özel bir ilgi duyuyorum. Gilligames'in sahibi Todd Gillissie adlı programcı-müzikseverin, 2006-2007 civarı bağımsız olarak, internetten satışa sunduğu *Shady O'Grady's Rising Star* adlı oyunu günler, haftalar boyu, müzik listelerini alt üst etme hedeflerinin peşinde koşarak oynamıştım.

Her ay taze ve büyük içerik geliyor, ücretsiz

Doğal olarak, ilk yapımın ardından geçen 14-15 yılın ardından, teknik açıdan daha güzel bir 2. oyun var karşımızda. Bunun dışında, her ay düzenli, ücretsiz ve oynanışa ciddi katkılar veren içerik güncellemeleri geliyor, yapımcı Todd'un Youtube açıklamaları eşliğinde. Örneğin birkaç ay önce müzik grubu kurabildiğimiz şehirlere Avrupa kıtasını ekleyen yeni harita içeriği geldi, üstelik İstanbul da var. Şarkı yazmaya grup üyeleri ve dinleyicilerin peşlerinden gittiği eğilimleri de (teknoloji, doğa, aşk, anarşi vd. gibi) düşünerek başlamak gerekiyor. Ayrıca Steam atölyesinden basit kullanıcı yapımı eğilimleri de ekleyerek oynama imkânı var. Arka planda kendi seçtiğiniz müzikleri de ekleyebilirsiniz.





Konser verdikten veya dinledikten sonra tüm dükkân ve iş yerleri kapanıyor.

Solist, klavye, gitar, bas gitar ve bateriden oluşan grubunuzu yönettiğiniz, basit ama biraz uğraşmayı gerektiren bir mini oyunla şarkı sözü yazdığınız, minibüsünüzle, nüfusa oranla boyutları değişen minik ve sevimli haritalarda gezindiğiniz, menajer-albüm anlaşmaları imzalayıp ilk 1000, ilk 100, ilk 10 gibi hedefleri zorladığınız, derli toplu bir yapım olmuş *Rising Star 2*. Dediğim gibi, üstelik her ay düzenli ve ücretsiz olarak ve epey doyurucu içerik güncellemeleri de geliyor. Müzik enstrüman ve aksesuarlarının, ülke ve şehirlerin gerçek olması da atmosferi artıran önemli bir etken. Özellikle rock müziğe ve tycoon, yönetim türü oyunlara merakınız varsa, bir şans vermenizi öneririm.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Gilligames **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-164-rs2

8

Son Karar

Bir kişinin elinden çıkmış, düzenli içerik güncellemeleri ve basit, sürükleyici oynanışıyla şansı hak eden bir müzik grubu yönetme oyunu.

80'LERDEN GELEN ADAM

Bu ay 90'lara geçiş yapıp, ünlü klasik Wayne's World'ü izledim. İki geveze ve tembel kafadarın yerel kablo TV aracılığıyla rock müzikle ilgili röportaj, sohbet tarzı program yapmalarını anlatan bir komedi muhabbeti. Mike Myers, Dana Carvey ve Rob Lowe başrollerde.

OYNUYORUM

1. Evil Genius 2 (PC)
2. State of Decay 2 (PC)
3. Disney Infinity 3.0 (PS4)
4. Empire of Sin (PC)
5. FIFA 21 (PS4)

BEKLİYORUM

1. Prison Simulator (PC)
2. Police Sim.: Patrol Officers (PC)
3. MLB The Show 21 (PS4)
4. Riders Republic (PS4)
5. Vampire M. Bloodlines 2 (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

RESIDENT EVIL VILLAGE YAPIMCILARIN BEKLEMEDİĞİ AÇILARDAN POPÜLER OLDU YA, ACABA ÖNÜMÜZDEKİ DÖNEMDE OYUNLARDA DAHA FAZLA DOMİNANT SEKSİ ABLALAR VE DAHA FAZLA SPATULA GÖRECEĞİMİZ ANLAMINA MI GELİR BU?

ÇOK OYUNCULU



OUTRIDERS
PC, PS5, X|S, PS4, X-ONE

Hızlı ve eğlenceli oynanışıyla, özgün sınıflarıyla, bol bol farklı yetenek sunuşuyla fena bir çıkış yapmadı ama oyuncularını uzun süre aktif tutabilmesi için yapması gereken daha çok şey var. Yine de Destiy, Warframe gibi yapımlara alternatif arayanlara iyi bir alternatif sunabilmeyi başardı şimdilik.



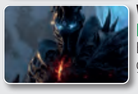
Hunt: Showdown
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Gerilimli ve orijinal yapısıyla battle royale'ler arasından sıyırıldı ve giderek daha da güçlü hale geldi.



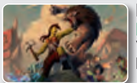
It Takes Two
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Brothers'ı ve A Way Out'u geliştiren ekip yine harika bir işe imza atmış.



Destiny 2: Beyond Light
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Başarılı genişleme paketleri sayesinde looter shooter türünün en popüler oyunlarından olmayı sürdürüyor.



World of Warcraft: Shadowlands
PC
BfA'nın ardından Blizzard şükür ki yeniden doğru yolda gitmeye başladı.



Hearthstone
PC
Yeni Forged in Barrens güncellemesiyle yeni oyunculara daha açık bir hale geldi.



Klasik

Warhammer Online: Age of Reckoning
PC
Aslında çok da iyi yorumlar almıştı ama olmayınca olmuyor işte...

RYO (Rol Yapma Oyunu)



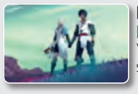
DISCO ELYSIUM: THE FINAL CUT
PC, PS5, PS4

Tam olarak bir mükemmel olanı daha da mükemmelleştirme örneği sayılır mı tartışılır ama Disco Elysium zaten çıktığı anda adını yapılmış en iyi RYO'lar arasına yazdırmıştı, The Final Cut da getirdiği ek içeriklerle, seslendirmelerle ve bir sürü iyileştirmeyle oyunu çoğu yönden birkaç adım daha ileriye taşımayı başarmış.

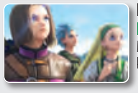


Yeni

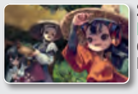
Fantasian
iOS
FF'in yaratıcısı Sakaguchi görsel olarak muhteşem, diğer açılardan biraz klişe, genel olarak hoş bir oyun yapmış.



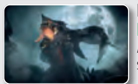
Haven
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yalın, güzel yazılmış, sıcak ve romantik bir RYO. Tam sevgiliyle oynamalık.



Dragon Quest XI - Definitive Ed.
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Modern görünümüne aldanmayın, JRYO'ların köklerine köküne kadar sahip. Saf JRYO'ları sevenler için.



Sakuna: Of Rice and Ruin
PC, PS5, PS4
Çiftçilik simülasyonlarıyla JRYO'ların bir araya gelişinin bu kadar nefis olacağını düşünemezdik.



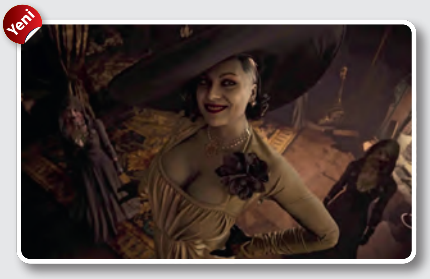
Demon's Souls
PC, PS5, PS4, Switch
Aslına aşırı sadık olması birçoğumuzu gerse de soulslike sevenler ayıla bayıla oynayacaktır.



Klasik

Fallout: New Vegas
PC, PS3, 360
Eskilerin yeri de ayrı, Bethesda yapımlarının da yeri ayrı ama New Vegas'ın yeri de çok ama çok ayrı be!

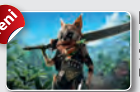
AKSİYON



Yeni

RESIDENT EVIL VILLAGE
PC, PS5, X|S, PS4, X-ONE

Büyük beğeni toplayan RE7'nin izinden giderken biraz daha aksiyona kayan ve hem önceki RE'lerden hem de başka yerlerden doğru ilhamlar alan Village, serinin adına yakışan, taş gibi bir oyun olmuş. Birkaç küçük noktayla klasik olmayı ıskalasa da oynarken gerçekten büyük bir oyun oynadığınızı hissediyorsunuz.



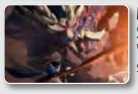
Yeni

Biomutant
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Söz verdiği her şey olamasa da rengârenk dünyası ve müthiş savaş sistemiyle büyük keyif yaşatmasını biliyor.



Yeni

World of Demons
iOS
Aksiyon uzmanı Platinum Games'in Okami esintili yeni yapımı mobile özel.



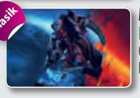
Monster Hunter: Rise
Switch
World'den sonra yeni bir MonHun'a hasrettik ama bu da sanki biraz serinin standartlarının altında kalmış.



Days Gone
PC, PS5, PS4
Oyunun kendisi malum, mükemmel değil ama iyi. Yeni çıkan PC portuysa müthiş olmuş.



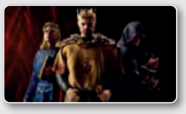
Returnal
PS5
"AAA bir roguelike efsane olmaz mıydı?" diye düşündünüz mü hiç? Birileri düşünmüş ve yapmış!



Klasik

Mass Effect - Legendary Ed.
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Oyun dünyasının en efsanevi serilerinden Mass Effect'e de böyle efsanevi bir paket yakışırdı.

STRATEJi



Crusader Kings III
PC
İyi çıkmasını bekliyorduk, bu kadarını beklemiyorduk, Paradox kendini aşmış. Üstelik olabildiğince yeni oyuncu dostu.



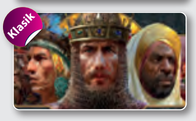
Nebuchadnezzar
PC
Pharaoh, Caesar gibi eski zamanlarda geçen şehir kurma oyunlarına özlem duyuyorsanız bir göz atmanızda fayda var.



Partisans 1941
PC
Commandos benzeri oyunların Commandos'a en çok benzeyeni. Türe güzel yenilikler de getiriyor. Benzerlerinden biraz daha kolay ama.



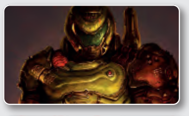
Desperados III
PC
Shadow Tactics harika değil miydi ya..? İşte aynı yapımcılardan gelen, aynı derece harika bir oyun daha size!



Klasik

Age of Empires II
PC, PS2
AoE 4'ü beklerken iyi gider. Hele şahane bir yenilenmiş versiyonu olduğu da düşünülürse hâlâ canavar gibi oynanır.

FPS



Doom: Eternal
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Zebani olmak için de güzel bir gün değil, kadim tanrı olmak için de... İkinci The Ancient Gods paketi de kaliteyi sürdürüyor.



Superhot: Mind Control Delete
PC
Oynanışı ve görselliğiyle özgünlüklerden özgünlük beğenen Superhot'ın yenisi, yeni mekaniklerle taze hissettirmeyi başarıyor.



Serious Sam 4
PC
Dibine kadar külüstür, eski kafa ve süper eğlenceli oynanışıyla geri dönmüş. Ama en azından teknik olarak modern olsaymış keşke.



Call of Duty: Black Ops - Cold War
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Hikâyesi diğer son dönem CoD'lar gibi "meh", multisi de daha çok Warzone'u desteklemek için var gibi. Yine de eli yüzü düzgün bir CoD.



Klasik

Dishonored
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Immersive sim türünün gözbebeklerinden. Bu kadar yaratıcı mekaniği uyum içinde tek oyunda sunabilmek cidden devrimseldi.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SiM, SPOR



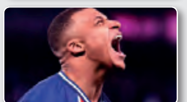
NFS: Hot Pursuit Remastered
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
2010 yapımı Hot Pursuit en iyi NFS'lerden değildi ama başarılı oyundu. Yenilenmiş versiyonu da hâlâ keyifli.



Dirt 5
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine garip garip tasarım tercihleriyle oyuncuları gıcık etse de eğlence faktörü hâlâ çok üst düzey.



The Sims 4: Snowy Escape
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine her zamanki gibi aşırı pahalı olan bu DLC sim'lerinize Japon temalı kış etkinlikleri ve eşyaları sağlıyor.



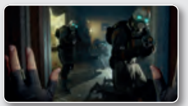
FIFA 21
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Onlar farklı bir şey yapmaya çalışmazken biz niye çalışalım... Yukarıdaki NBA için yazdıklarımızı alın, NBA'i çıkarıp yerine FIFA koyun.



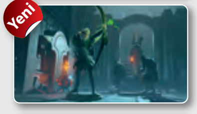
Klasik

Need for Speed: Underground
PC, PS2, GC, Xbox, GBA
Arada bir hatırlayıp kendi kendimize "get low get low get low" diye şarkı söylemezek bir şeyler eksik kalıyor gibi hissediyoruz.

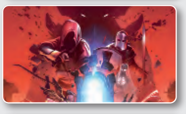
SANAL GERÇEKLİK



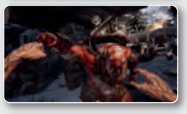
Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemez-di , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



Demeo
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Şimdilik içeriği kısıtlı olsa da masaüstü FRP tecrübesini VR'da harika yaşatıyor. VR'ınız varsa kesin göz atılması gerekenlerden.



In Death: Unchained
Quest
Ok ve yayınızla fantastik orta çağ ortamlarında savaştığınız oyun Oculus Quest'in bütün imkânlarını kullanıyor.

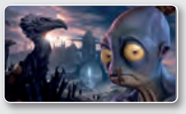


Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.



The Climb 2
Quest
Crytek'ten alıştığımız mükemmel bir görsellik eşliğinde oraya buraya tırmanmak insanı beklenmedik derecede ferahlatıyor.

MACERA & BULMACA



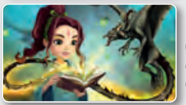
Oddworld: Soulstorm
PC, PS5, PS4
90'lardan beri itinayla devam eden Oddworld serisi bu kez mizah dozunu düşürüp ciddi bir havaya bürünüyor.



Red Ronin
PC
Katana Zero'yu sevenler Red Ronin'e de mutlaka göz atmalı. Türü farklı ama keşiş hissi yine on numara.



Subnautica: Below Zero
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
İlk oyundaki hayatta kalma gerilimi azalmış, onun yerine hikâyenin ağırlığı artmış. O da olur!

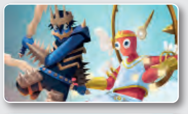


Lost Words: Beyond the Page
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Oynanışı ve bulmacaları çok basit, hikâyesiyse çok samimi bir yapım. Kesinlikle iyi ki oynamışım dedirtecek cinsten.

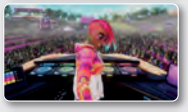


The Dig
PC
LucasArts dendiğinde ilk akla gelen macera oyunlarından değil belki ama diğerlerinden hiç de aşağı kalır yanı yoktur aslında.

BİR GARİP OYUN



Totally Accurate Battle Simulator
PC, X|S, X-One
Mamut, ejderha, Zeus, kaktüs birbirine dalıyor ve hepsi pörtlek gözlü!



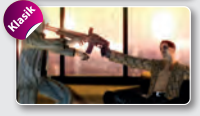
Fuser
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Şahane bir şarkı listesinden parçaları alıp, birbirlerine miksleyip milleti coşturuyoruz. Neden daha fazla DJ'lik oyunu yok ki?



Fitness Boxing 2
Switch
Ritim eşliğinde havaya yumruk sağlayarak egzersiz yapıp forma girmek mi? Fikir güzel, uygulamaysa eh işte.



Tetris Effect: Connected
X|S, X-One
Dahiyane Tetris oyunu Tetriss Effect'in tek bir sorunu vardı, o da ömrünün kısalığıydı. Multiplayer özelliklerle bu sorun giderilmiş.



Yakuza: Dead Souls
PS3
Tamam, klasik olduğu tartışılır, kabul ama zaten tuhaflık timsali olan Yakuza serisi bir de zombi işine girince iş iyicie abartmıştı.

EDITTOCHAT

Gülhis: Netflix'e live action Gundam filmi geliyormuş.

Ali: Öyle bir film gelirse herkes konuşur. Milletin gundamında olur.

Ömer: Bunca yıllık Gundam'cıyım bu espri benim aklıma gelmemişti, ufkumu genişlettin, sağ ol.

Onur: Bana yapıp yapabileceğin en iyi espri baş harflere kısaltıp OK reklamına atıfta bulunmak. I'm punproof.

Ömer: "o nursa bu da nuray mı", "on urum var, başım çok ağrıyor", "onu r yaparsan bunu da 2'ye tak", "sen de kay aaaa ama artık", "aya mı gideceğiz şimdi ya, k... aya gidelim madem", "onur ka'ya var da şahin ka'ya yok mu" gibi varyasyonlar üretilebilir.

Eren: Oyt. Çekilin sahibi geldi ortaokulun.

Gülhis: What the cinnamon toast fuck is this?

M. İhsan: Little Nightmares ücretsiz olmuş Steam'de.

Mutlu: Ben oynarken gerilmekten bitiremeden kapatmıştım bunu, son 1 saatini filan Youtube'dan açıp izledim :)))

Gülhis: Mutlu, Alien Isolation oyna, yayın aç, eğlenelim.

Mutlu: Ahahahahhwh. Hiç oynayamam ki eğlenceli olmaz :)) Sandalyeden kalkıp odayı filan bir dolaşmam gerekir sürekli.

Gülhis: Bunun benim eğlence anlayışım olmadığını düşünüyorsan çok yanılıyorsun.

Gülhis: Ya siz eğleniyorsunuz burada ben yazı yetiştirmeye çalışıyorum.

Onur: E sen de 10 yıllık oyunun yazısını ay sonuna bırakmayıver.

Ömer: Onur'dan yazıları zamanında atmakla ilgili hayat dersi geldi, tarihler 27 Mayıs 2021'i gösteriyordu. Bir kamyon lafım var sana 25 gün önceki gösterimin yazısını 27'sinde atmandan başlayıp +18 noktalara ulaşacak ama neysssse.

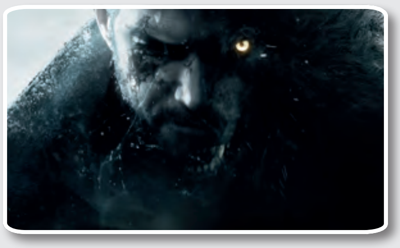
Onur: Ne 25 günü be, 12'sindeydi gösterim.

Ömer: Telepatiyle yolluyorum +18'leri.

AYIN ALTIN OYUNLARI



MASS EFFECT - LEGENDARY ED.



RESIDENT EVIL VILLAGE



SUBNAUTICA: BELOW ZERO

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Integrade ve Ratchet & Clank de çıkıyor, PS5 yavaş yavaş kendini toparladı diyebiliriz sanki. Bir de bulunabilse tabii...

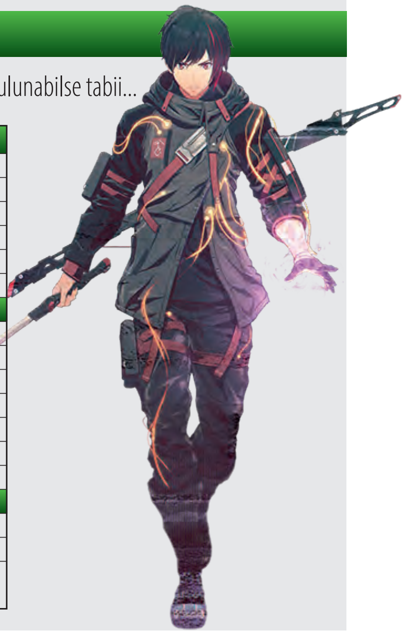
Haziran '21	
Griftlands	1 Haziran
Sniper: Ghost Warrior - Contracts 2	4 Haziran
Chivalry 2	8 Haziran
Final Fantasy VII Remake Intergrade	10 Haziran
Ninja Gaiden: Master Collection	10 Haziran
Guilty Gear -Strive-	11 Haziran
Ratchet & Clank: Rift Apart	11 Haziran
Dungeons & Dragons: Dark Alliance	22 Haziran
Legend of Mana	24 Haziran
Mario Golf: Super Rush	25 Haziran
Scarlet Nexus	25 Haziran
Disgaea 6	29 Haziran

Temmuz '21	
Monster Hunter Stories 2	9 Temmuz
Zelda: Skyward Sword HD	16 Temmuz
Cris Tales	20 Temmuz
Neo: The World Ends with You	27 Temmuz
The Ascent	29 Temmuz

Ağustos '21	
Humankind	17 Ağustos
Kena: Bridge of Spirits	24 Ağustos
King's Bounty II	24 Ağustos
No More Heroes III	27 Ağustos
New World	31 Ağustos

Eylül '21	
WRC 10	2 Eylül
Life is Strange: True Colors	10 Eylül
Tales of Arise	10 Eylül
Deathloop	14 Eylül
Aragami 2	17 Eylül
Lost Judgement	24 Eylül

Ekim '21	
Far Cry 6	7 Ekim
Back 4 Blood	12 Ekim




ViZYON TARiHi
30/07
2021
DC
THE
SUICIDE
SQUAD

GERÇEK KÖTÜLER'İN ÖZHAKİKİ KÖTÜLER OLARAK DÖNÜŞÜ

ONUR KAYA



MCU'nun, evrenin geri kalanından ayrı, kendi başına durmakta en başarılı filmleri olan Guardians Vol. 1 ve 2, James Gunn'un kendinden çok şey kattığı filmlerdi. Bu bağlamda Marvel bünyesinde yönetmenliğiyle en çok adını duyuran isimlerden biri haline gelen Gunn, kışkırtma amaçlı yaptığını söylediği skandal paylaşımları ortaya çıkınca Disney'den kovulmuş ve anında DC filmi çekmesi için Warner Bros'a transfer edilmişti. Hangi karakterlere film çekebileceği hususunda eline açık çek verdikleri söylenince, stüdyonun Snyder sonrası umutsuzluğu ayyuka çıktı.

RAKUN BAŞKA EVRENDE KALDI

James Gunn "bana 'Superman bile çekebilirsin' dediler ama benim hayalim Suicide Squad filmi çekmekti, onu çektim" diye üstüne basa basa söyleyince de Gunn'ın aklında spesifik bir şeyler olduğu anlaşıldı. GotG'un da tıpkı SS gibi genel kitle tarafından pek bilinmeyen bir marka olduğu göz önüne alındığında, materyalin Gunn'ın tarzına uygun olduğunu görmek ve bu yönde beklentiye girmek mümkün ama Guardians of the Galaxy'nin DC şubesini izlemeyeceğiz. Yaptığı açıklamalardan anlaşıldığı üzere Gunn, Suicide Squad'ı hiç de GotG'a benziyor diye seçmemiş.

Hatırlarsanız halihazırda David Ayer'ın ilk Suicide Squad filmi GotG tribününe oynamaya çalışmıştı. Harley Quinn'in barmenlik yaptığı, grubun az buçuk kaynaştığı damdan düşme bir sahnesi bile vardı. Bu leş kokulu, Margot Robbie popolu ilk film, "şartlar gerektirdiği için bir araya gelip birbirine bağlanan dışlanmış kimseler" topunu bu ve benzeri sahnelerde elinde döndürmeye çalışıp yere düşürmüştü. James Gunn sanki sazı eline alırken kendi kendine "benim filme benzer bir SS filmi çekmenize gerek yoktu, SS'in olayı kamikazelik ulan!" serzenişinde bulunmuş. Ayan beyan belli; Gunn'ın filmi, adını onurlandırarak kahramanlarını gerçek bir intihar görevine çıkaracak. Harley Quinn bir kenara, tamamı üçüncü (hatta beşinci) sınıf, birbirleriyle kimyaları çekim değil itim üzerine kurulu karakterlerden oluşan kalabalık bir grup, bol kan ve şiddet içerecek "R Rating" ile bir araya gelince bu işten tek zararlı çıkan düşmanlar olmayacak yani. James Gunn kendi de söylüyor, "neredeyse hepsi ölecek" diye.

SAHNENİN YILDIZI DENİZ YILDIZI

Ölümüne başarmaya gittikleri görev onları, DC evreninin kurgusal mekânlarından biri olan Corto Maltese'e götürecek ve burada, normalde bir başka kurgusal DC ülkesi olan Quarac'ta bulunan Jotunheim isimli hapishaneyi basacaklar. Gunn bir şeyleri değiştirmeyi pek seviyor zaten, Nazi döneminden kalma, içinde bin bir türlü deneyin gerçekleştirildiği Jotunheim'i Corto Maltese'e almış, vardır bir bildiği. Değiştirdiği tek ya da en büyük şey de bu olmayacaktır, zira fragmanda gördüğümüz Starro normalde kozmik bir yaratık. Burada 70'ler özentisi bir askeri aksiyon filminin göbeğinde ortalığı yıkıp döküyorsa sanki doğal ortamından uzakta... Ya GotG2'nin başındaki dokunaçlı vatandaş gibi direkt harcanacak, ya da uzay mevzularından koparılıp hapishaneyle ilişkilendirilecek. Peter Capaldi'nin canlandırdığı The Thinker'ın, bir dolu minik Starro'yla çerçeveli poz kestiği bir poster var mesela ve fragmanda takımın parçası gibi de durmuyordu kendisi. Yani belki çizgi romanlardaki gibi filmde de birden fazla Starro var, belki bunlar The Thinker'ın kontrolü altında ve esas kötü o... Starro'nun filmin tek kötüsü olmadığı açıklandığı için ilk akla gelen ihtimal bu ama belki James Gunn daha büyük bir sürpriz hazırlamıştır bizlere, olur mu olur.

Sözün özü, James Gunn'ın SS markasına binip, WB'nin verdiği yetkiye dayanarak kırbacı vurduğu doğru ama bunu yaparken varmak istediği sürprizli bir yer de olduğu belli. Gunn'ın önceki süper kahraman işlerine bakarak teklemeden yağ gibi akacak, bu akışta da kanın gövdeyi götürdüğü bir eğlence sunacak bir film geldiği görmek mümkün. Sırf bu kadarıyla bile DC filmleri arasında ilk üçe girmeyi başaracaktır bence. Sonrasını Warner Bros düşünsün.



YÖNETMEN: James Gunn **OYUNCULAR:** Margot Robbie, Idris Elba, John Cena, Nathan Fillion, Joel Kinnaman, Sylvester Stallone, Michael Rooker, Alice Braga, Jai Courtney, Viola Davis

YAZI GÖKER NURBEYLER



POPÜLER ACTION FIGURE MARKALARI

Geçen ayki aksiyon figürleri/heykelleri yazımın ilk bölümünden sonra meşhur figür markalarını tanımaya başlayarak devam ediyorum. Ana oyuncak üreticileri dışındaki figür üreticilerinde Uzak Doğu hâkimiyeti mevcut. Marvel, DC ve Star Wars gibi popüler lisanslar da en az birkaç seçeneği olmayana kız vermiyorlar. Yerim dar, marka çok. Bakalım kaçını sığdırabileceğiz:

MATTEL: Oyuncak sektörünün devi Masters of the Universe (MotU), Barbie ve Hot Wheels gibi popüler markalara sahip olmasının yanı sıra MotU Origins serisiyle yeniden çıkış yakaladı. Temmuz'da Netflix'te yayınlanacak MotU: Revelation'ın başarısına göre yeni bir MotU dönemi kapıda olabilir.

HASBRO: Diğer bir oyuncak devi ve 1964'de doğan G.I Joe serisiyle "action figure" tanımının isim babası. Takara Tomy ortaklığıyla sunduğu Transformers'ı bilmeyen yoktur. Masa üstü severlerin bir tanesi Wizards of the Coast'tan Action Man'e, My Littwle Pony'den Power Rangers'a, Monopoly'den Play-Doh'a bir oyuncak ve eğlence devi var.



Çoluk çocuğu yatır, Beskar Mandalorian (Hot Toys) ile sabaha kadar oyna.

HOT TOYS: Hong Kong menşeili firma 1/6 ölçeğinin Mercedes'i. 21 yıllık bu firmanın mottosu film gerçekliğinde figürler. Figürlerinde baş işçiliği, kumaş kostümleri ve aksesuarlarıyla gerçeğine olabildiğince benzer, yüksek pozlanabilirlikte iş çıkarıyor.

NECA: Odaklandığı lisanslarda detaylı işler çıkaran bir firma. Özellikle Ninja Kaplumbağalar, Terminator, Alien & Predator, Back to the Future, Godzilla ve korku film serileri meşhur. Ayrıca 1/4 ölçeğinde güzel DC figürleri var.

SIDESHOW COLLECTIBLES: Pek çok büyük figür üreticisinin ABD menşeili dağıtıcısı. Sosyal kanalları üzerinden dönemsel etkinlikler yaparak hediye puanlar dağıtır, sipariş sonrası ödediğinizin bir kısmını hediye olarak hesabınıza yükler. Biriktikçe kendinizi tekrar sitede bulursunuz. Diğer yandan kendi üretimi olan "Premium Format Figure", heykel ve Court of the Dead gibi markalarıyla çekici ama pahalı ürünlere sahip.

KOTOBUKIYA: 1950'lerden gelen Japon plastik heykel firması. Gelenekselleşmiş popüler lisansların dışında anime figürleri, dinamik pozlu ArtFX heykelleri ve ünlü karakterlerin güzel kız modellemelerinden oluşan bishoujo serileri meşhur.

MONDO TEES: Son dönemdeki MotU serisiyle parlayan, Rick & Morty, Kratos ve Gordon Freeman gibi şık 1/6'lar üreten bir firma. Hordak ve İskeletor limitli sürümlerinin yarımşar saatte bitmesiyle iyice meşhur oldu.

McFARLANE: Spawn'ın babasını unutmak ne mümkün? DC ve Mortal Kombat figürleri hem şahane hem rakam olarak makul. Warhammer 40K'ya da girdiler ya daha ne isterim.

THREEZERO: Son derece detaylı metal Transformers figürleriyle ön plana çıkarken Game of Thrones, The Walking Dead ve Power Rangers figürleriyle dikkat çekmekte.

STORM COLLECTIBLES: Street Fighter, Mortal Kombat ve Injustice gibi dövüş oyunlarının hayranıysanız 1/12 ölçeğinde daha iyisini aramayın. Azıcık tuzlu ama, kadı kızı meselesi.

Daha ShFiguarts, Mafex, Mezco, Funko, Diamond Select ve nicesini diyemeden bu ay da bitti. Bitmeyen sayfa istiyoruz.

İskeletor (Mando), Kier'in (Sideshow) standına cuk oturdu. Myaah!





Miura İçin...

Hani bir deyişimiz vardır "Allah tamamına erdirsin" diye, işte o deyişin çok yüksek oranda gerçekleşmediğini gördüğümüz anlarla doludur hayat. Yarım kalan aşklar, yarım kalan anlar, tutulamayan sözler ve vazgeçilmek zorunda kalınan hayaller.

Kentaro Miura da hayalinin peşinden giden usta bir sanatçıydı, kendi ruhunun en derinlerinden çıkarıp önümüze koyduğu efsanevi öyküsü Berserk mangası onun hayali, yaşamı, her şeyiydi. Ama şimdi 1989'dan beri ilmek ilmek dokuduğu o hayal yarıda kaldı. Biz artık asla Casca iyileşecek mi tamamen, Guts huzuru bulacak mı veya Griffith tüm olanlardan sonra yakayı sıyıracak mı bir şekilde gibi soruların yanıtlarını bulamayacağız.

O kadar büyük bir ışıktı ki Miura sadece manga çizerlerini değil, oyun ve film yapımcılarını da etkilemişti Berserk'le. Berserk olmasa ne Dark Souls serileri olurdu ne de pek çok sanatçının ilham aldığı o karanlık dünya zihinlerimizde şekillenebilirdi.

Miura çok çalışıyordu ve son dönemlerde eserini bitiremeyeceğinden endişelenmeye de başlamıştı çünkü yıllar boyu çok oturmaktan damar tıkanıklığı sorunları vardı ve bu sorunlar nihayetinde onu yendiler. Berserk için belki ekibi devam eder deniyor ama bu haliyle yarım kalmak da ona çok yakışacak. Çünkü o Elf adasında kalacaklar belki de sonsuza denk, Guts intikamdan vazgeçecek, Casca iyileşecek... Miura'nın hayali artık bizim hayallerimizde yaşayacak ilelebet.

Sanatçının anısına saygıyla.

Eren E.



Vanessa Ives

ZEHİRLİ VE KIRILGAN

EREN ERYÜREKLİ



Herkesin içinde şeytanlar ve geçmişin hayaletleri dolaşır. Ruhumuzun izbe ve karanlık köşelerinde vakitlerini beklerler, gözlerler, bir çıkış noktası bir çatlak isterler dışarı taşmak için. Ve biz insanlar da en zayıf anlarımızda o fırsatı bile isteye veririz bu iblislere. Velev ki mutlu olalım kısa bir süre ama gerçek kötülük bir kez dışa vuruldu mu bir daha kapatılması zordur o dehlizlere ve karanlıkta kendimizi dinlerken çoğunlukla onun sözleridir kulağımıza fısıldananlar.

Vanessa da çok genç yaşlarından beri kulağına bu günahkâr sözcüklerin fısıldandığını duyuyordu zaten. Ama gençliğin saflığı onu koruyordu yine de. İlk çatlak annesi ve komşu konağın beyi Bay Murray'nin yasak aşkını keşfettiğinde açıldı, bu daha sonra kardeşten de öte gördüğü Mina'nın evliliğini mahvetmesine yol açacaktı. Ve o ilk çatlaktan sızan Lucifer'ın boyunduruğu altına girdi bir süre ve ruhu yara aldı. Zaman ve yollar onu bir cadı olan Joan Clayton'ın yanına getirdiğinde yaraları biraz iyileşse de kötülük onu burada da takip edecek ve cehennemî olaylar birbirini izleyecekti. Venessa tüm bu karanlığın içinde yine de sarsılmaz bir inanca sahipti, Tanrı'nın onu koruyacağını ve esirgeyeceğini düşünüyordu ama işte kader bu ya, bazı kötülüklere Tanrı bile tesir edemez.

1800'lerin sisli, puslu, sokakları çamurlu Londra'sına ayak bastığında bunun yeni bir başlangıç olacağını düşünmüştü, sanki içimizdeki kötülükten bir yere kaçabilirmişiz gibi. Özünde iyi, sevgiyle dolu ve kırılgan olan ruhu yaralarla yamalandıkça kararmaya, umut gözlerinin önüne bir pus perdesi inmiş gibi yok olmaya başladı Vanessa'nın ufkundan. Ethan Chandler'la tanışması da yazgının onun için ördüğü ağın son ilmiği olacaktı. Birlikte Dracula'nın iblislerine ve güçlü cadılara karşı savaşıp kısa bir süre için dahi olsa mutluluğu tatmışlardı. Ama işte Vanessa'nın kaderinde dünyayı karanlığa boğacak olan olmak vardı ve Amunet'in yeryüzündeki timsali olacaktı. Bu gücü kendi çıkarına kullanmak isteyen düşman kardeşler Lucifer ve Dracula'nın ona sahip olmak için verdiği acımasız savaşa kırılgan bir daldaki yaprak boranlara ne kadar dayanırsa o kadar dayanabilirdi. Kimi zaman bile isteye şeytanın dilini konuşarak günaha girdi kimi zamansa güzel sözleri ve anlayışıyla kendisi gibi kırık bir varlık olan Frankenstein'ın yaratığına umut oldu. Dorian Grey'in bile gözünü korkutan bu kadının karmaşık ruhunu anlamak ve ona anlatmaksa yine başka bir güçlü kadın olan Dr. Seward'a düşmüştü.

Yaşamı nasıl sonlanırsa sonlansın her zaman ruhu için savaştı Vanessa ve kötü ile daha kötü arasında seçim yaparken bile bu onun seçimiydi ve kimsenin onu elinde oyuncak etmesine izin vermedi, ne iblis ne insan soyundan tek bir kişi bile onun üstünde hüküm kuramadı. Kendisini bile isteye kaderine bıraktığında da seçim onundu, artık çatlaklar kapanamaz ve karanlık bastırılamazken bile umudunu korudu. Yokluğunun aydınlığı getireceğine dair o ufacık umudu...

AMUNET VE VANESSA
ARASINDAKİ İLİŞKİ

Penny Dreadful dizisinde adı geçse de kendisinden pek bahsedilmeyen Antik Mısır'lı Amunet'in yazgısı da Vanessa'ya benzerdi. Sevmeyerek evlendirildiği Amun-Ra ülkenin güçlü bir generali ve Dracula'nın ilk bedenlerinden birisiydi. Fakat Amunet'in bir de gizli aşkı Belial vardı ve Amun-Ra onu öğrenip de üstlerine gelince şehirden sürülmüştü. Bu sırada Lucifer çoktan Amunet'le konuşuyor ve onu kullanarak dünyaya sonsuz karanlığı getirmeye çabalıyordu. Belial da bir büyücünün yardımıyla Lucifer'ın hizmetine girdi ve ölülerden kurulma bir orduyla Amun-Ra'nın üstüne yürüdü. Onun da Lucifer'ın hizmetine girdiğini gören Amunet kendi canına kıydı ve ruhu öte dünyanın karanlık dehlizlerinde yeniden dirileceği günü beklemeye başladı, dünyaya tekrar gözlerini açtığındaysa ismi Vanessa Ives'dı.

"NİYETİN BENİ TESLİM ALMAKSA BİLESİN Kİ O GÜN HİÇ GELMEYECEK."



VE BENİM DE BALTAM



YAZI YASİN İLGÜN

Yüzük'ü neden kartallarla götürmediler?

Çünkü... Allah'ım sabır ver!



Bir Orta-dünya fanatiğine en son sorulacak soru budur herhalde, ama en sık sorulan soru da bu tabii. Peter Jackson'ın Yüzüklerin Efendisi üçlemesine bayılsam da filmler kendi içinde sayısız çelişkilerle ve mantık hatalarıyla karşımıza çıkıyor. Kitaplarda durum çok daha farklı aslında. Hatta kitapları okumuş biri için bu bir soru bile değil, olay örgüsü bu konuyu kendi kendine açıklıyor zaten.

Yüzük Kardeşliği'nin amacı Tek Yüzük'ü Mordor'a ***"gizlice"*** götürmek ve onu yok etmekti. Burada gizlilik kelimesinin altını, üstünü, yanını defalarca çizmek istiyorum. Elrond'un Divanı'nda her ihtimal ölçülüp biçilmişti. Başta Gandalf olmak üzere batının özgür halkları Sauron'a karşı askeri bir zafer elde edemeyeceklerini biliyorlardı. Tek Yüzük'ü denizin ötesine yani Valinor'a götürmek de bir çözüm değildi, zira Sauron halihazırda gücünün önemli bir kısmına geri kavuşmuştu. Tek Yüzük, Sauron'un asla erişemeyeceği bir yere gönderilse bile kimse onu yenecek bir güce sahip değildi. Tek çare Yüzük'ün yok edilmesiydi. Bu da kılıçla kalkanla olacak iş değildi. Sauron her ne kadar çok zeki, sinsi ve öngörülü olsa da onun düşünce yapısının temelinde kötülük vardı. Kimsenin Yüzük'ü yok etmeye çalışacağını düşünememişti. Zaten Tek Yüzük'ü genç bir hobbitle Mordor'un kalbine göndermek çılgınlıktan da öte bir plandı.



Ayrıkvadi'de dokuz Nazgûl'e karşılık dokuz Yüzük Kardeşi seçilir. Peki Gondor'un en cesur askerlerinin bile kalbine korku salmayı başaran bu kötü varlıklara karşılık neden Frodo'ya ek olarak Sam, Merry ve Pippin de seçildi diye düşündünüz mü? Sauron'la aynı ırktan gelen (Maia) Gandalf, Elendil'in soyundan gelen Aragorn, Gondor'un en büyük komutanı Boromir, bir elf prensi olan Legolas ve Durin'in Hanedanı'ndan gelen Gimli'nin yanına normal şartlar altında üç tane hobbit koymazsınız değil mi? Glorfindel gibi Balrog'a kafa tutmuş, Valinor'un ışığını görmüş ve her iki dünyada da yer alan bir elf lordu varken Pippin ne alaka, Merry ne alaka değil mi? Gandalf bu konuyu güzelce aydınlatıyor işte. Bu gizli bir görev ve yanlarına Glorfindel gibi bir elf lordu katılsa dahi Mordor'un ordularını keserek biçerek zafer elde etmeleri mümkün değil. Üstelik Glorfindel gibi bir elf bir noktada Sauron'un dikkatini çekecektir de. Gandalf, kalan üç boşluğun hobbitlerle dolmasına sıcak bakıyor çünkü bu görevde zaferin silahla, askerle değil dostlukla, arkadaşlıkla ve sadakatle geleceğinin farkında.

Ha, ilerleyen dönemde özellikle Aragorn kasıtlı olarak Sauron'un dikkatini çekiyor ki odak noktası olsun, Frodo ve Sam göreve gizlice devam edebilsin ve Sauron gücünü tam toparlamadan erken savaşmak zorunda kalsın. Fakat bu noktada çoktan Frodo'dan ayrılmış Borukent'te (Miğfer Dibi) savaşmıştı bile.

Kitapta tüm görev itinayla gizlilik üzerine kurulmuş, herkes her şeye rağmen Frodo'yu gizli tutmak için sayısız fedakârlık yapmış durumda. Kartallarla Hüküm Dağı'na uçsalar nasıl gizli kalacaklar? Kartallar sonsuza kadar uçabilen varlıklar değiller ve mesafe de kısa değil. Gerek Sauron'un gerekse Saruman'ın havada ve karada bir sürü casusu var üstelik. Onu bunu geçtim Mordor Hava Kuvvetleri gerçeğini de unutmamak lazım. Mordor sınırlarına daha gelmeden tüm plan ortaya çıkacak neticede.

Bunun dışında daha bir sürü yan sebep var. Kartallar ulu varlıklar mesela, direkt olarak Manwe'nin buyruğundalar hatta. Yani Orta-dünya'nın taksisi falan değil bu arkadaşlar. Yine Hobbit kitabında da insanların kartallara pek de iyi davranmadığını, gördüklerinde korkup ok attıklarını birinci ağızdan duyduk.

Ne yazık ki Peter Jackson'ın film üçlemesi bu ana temayı tamamen kenara atıyor. Filmdeki Sauron tüm her şeyden her daim haberdar, Frodo'nun Yüzük'le seyahat ettiğini biliyor, hatta Witch-king az kalsın Osgiliath'ta Frodo'yu yakalıyor. Üstüne yetmiyor, Sauron ülkesinin sınırları içerisinde onun Yüzük'ünü taşıyan bir Hobbit olduğunu öğreniyor ama ne hikmetse Hüküm Dağı'nı korumasız bırakıyor. Kitapta Sauron'un Mordor'u boşaltma sebebi Yüzük'ün Kara Kapılar önüne geldiğini sanması halbuki. Frodo son saniyede Yüzük'ün gücüne boyun eğmese Sauron o ana kadar olaylardan bihaber yani.

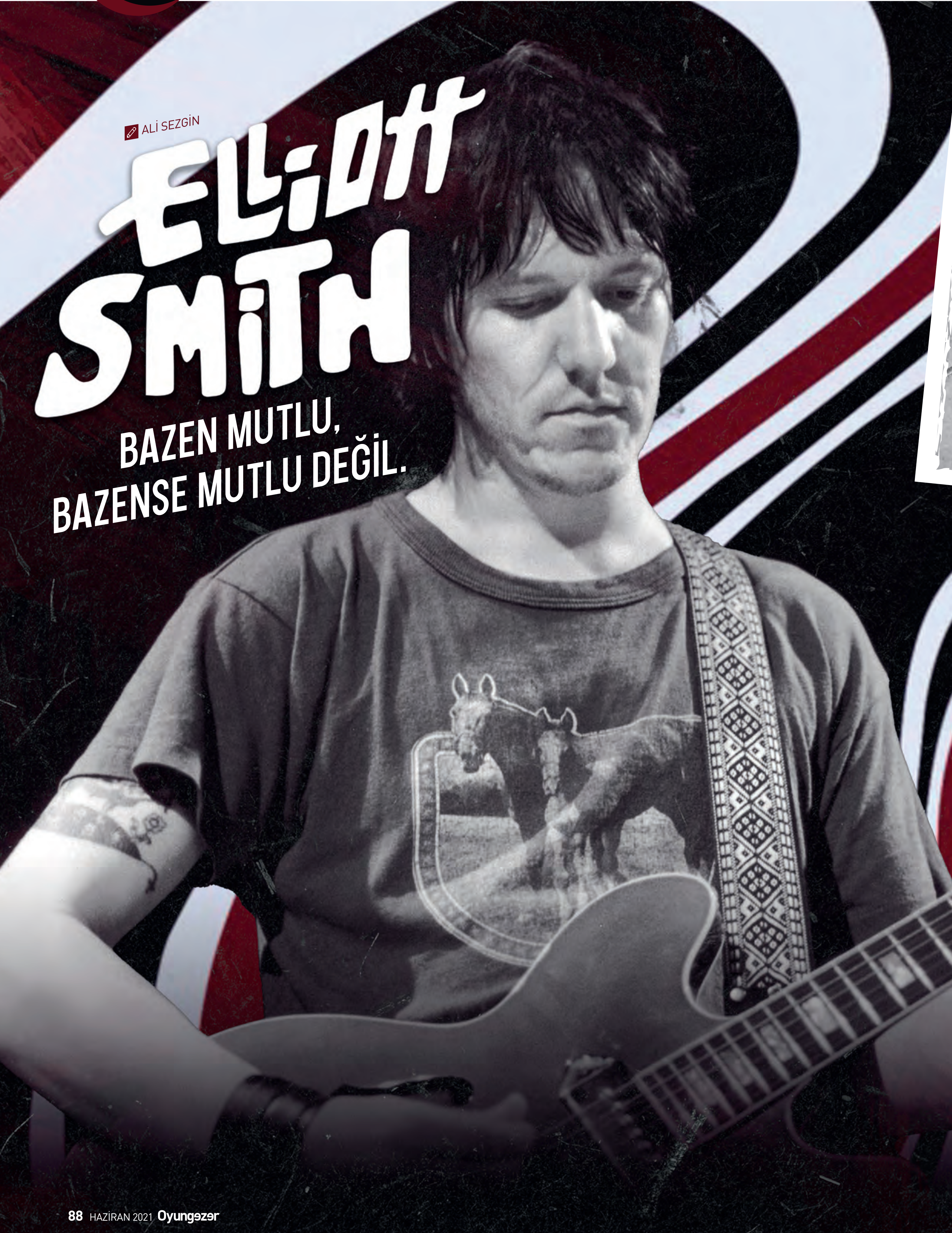
TL;DR - Tek Yüzük'ü yok etme görevi baştan sona gizlice yapılan bir şey ve kartallar dikkat çekmenin zirvesi olurdu. Mordor'a yaklaşamadan tüm plan ortaya çıkardı. Ek olarak kartallar taksi değildir.

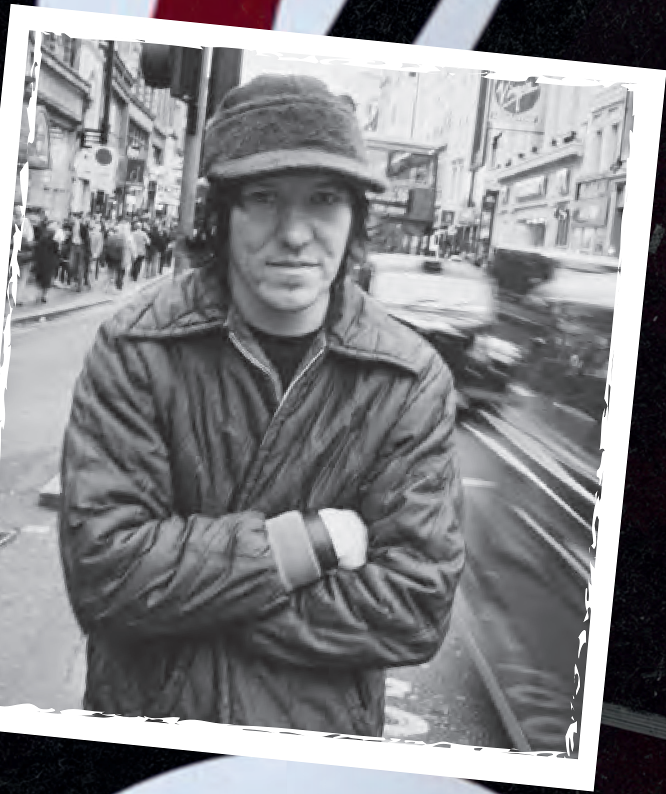


ALİ SEZGİN

ELLIOTT SMITH

BAZEN MUTLU, BAZENSE MUTLU DEĞİL.





Hepimizin "Acaba hayatta olsaydı şimdi neler yapıyor olurdu?" dediğimiz kişiler vardır. Kimileri için bu bir yazar, şair veya bir besteciyken benim merak ettiğim kişi bu özelliklerin hepsini barındırıyordu. Elliott Smith ilk olarak 90'ların sonlarında ortaya çıktı ve gerek melankolik sesi gerekse de hem içten hem de bir o kadar mutsuz şarkı sözleriyle o dönem şarkılarını duyan herkesin bu harika tınılara kulak kabartmasına neden olmuştu.

Elliott Smith'in asıl ünlü olduğu dönemse Good Will Hunting filmi için yazdığı Miss Misery'le oldu. Miss Misery o kadar çok sevildi ki o dönem çok gözükmemiş bir şekilde sanatçının çıkış albümleri de aynı anda listelere girmeye başladı. O zaman hatırlatırım ki Spotify benzeri kaynaklarımız da yoktu. Yani eğer bir sanatçının eski şarkıları ve albümleri listelere giriyorsa, bu bunu başaracak şarkının gerçekten çok sevildiği anlamına geliyor.

Elliott Smith'in kısmen The Beatles tınıları taşıyan bazense daha folk-rock tonlarıyla bezenmiş şarkılarındaki ana konu depresyondu. Depresyonun kendisi için çok sayıda kaynağı vardı: Yıllarca yaşadığı alkol ve uyuşturucu madde bağımlılığı, başarısız ilişkileri, yine aynı kendisi gibi bir bağımlı olan annesiyle yaşadığı sorunlar ve bağ kurma zorlukları... Eğer benim gibi bu sanatçıya kıyasla sırça köşkte yaşayan şanslı kitledenseniz, yaşadıkları üzerinden bağ kurmak belki pek mümkün gelmeyebilir. Buna rağmen sözler, vokalinin içtenliği o kadar doğaldı ki, dinleyen herkes ister istemez sanatçının çektiği zorluklara empati kurabiliyordu.

Smith kariyerine çok sayıda başarılı albüm sığdırdı. Kimilerine göre alkolik annesinden, kimilerine göreyse kendisinden bahsettiği Waltz#2 ve yine bağımlılık ve göreceli olarak hızlı yaşamak üzerine yazılan Between the Bars bugün bile kendisiyle özdeşleşen şarkıların başında geliyor.

Elliott Smith mutluluğa özlem duyduğu Hapiness gibi şarkılar yazmasına rağmen, asla gerçek anlamda mutlu olamadı. Madde bağımlılığı bazen yasal reçeteli ilaçlar bazen de yasadışı uyuşturucu maddeler aracılığıyla hep devam etti ve bu da kaçınılmaz olarak sonunu getirdi. Tamamen uyuşturucudan arındığı ilk gerçek dönemin 2. ayında kendini iki kez bıçaklayarak hayatına son verdi.

Elliott Smith bugün yaşasaydı ve 2 aylık ayık kalma süresinin üstüne daha fazla zaman ekleyebilseydi ben aradaki 20 yılda çok önemli şarkılar yaratabileceğine inanıyorum. Kendisi hislerini muhteşem bir şekilde tasvir edebilen bir söz yazarıydı ve bence bunun hiçbir zaman bağımlılıkla ilgisi olmadı. Onu sadece sıkıntılar ve yaşadığı zorluklarla değil de hayalleri ve umutları hakkında şarkılar söylerken duymayı çok isterdim. Smith'in bugün 50'lerinde bir efsane değil de 30'larının başında giden bir kayıp yetenek olması aslında insan doğasının kırılganlığı hakkında da önemli bir ders.



ŞÜPHELİ ÖLÜM

Elliott Smith'in ölümü halen en tartışmalı ünlü ölümleri arasında yer almakta. Ölümünün bir cinayet mi yoksa gerçekten bir intihar mı olduğunu sorgulayan çok sayıda websitesi var ve bunların içinde otopsi raporundan sonradan yapılan kan testlerine kadar çok sayıda kaynağa ulaşmak mümkün. Bu bilgileri göz ardı etsek bile dikkate değer çok sayıda çelişkili durum var:

• Göğsüne aldığı iki bıçak darbesiyle öldü. İntihar yönteminin sıra dışı olması bir yana, iki ölümcül darbenin ardı ardına yapılmış olması hayranları arasında her zaman şüphe uyandırdı.

• Smith 2 aydır ayıktı: Normal haline göre daha mutlu ve güler yüzlü bir halde olduğu biliniyor. Smith'in hayatına bağımlılarda olan yoksunluk sendromundan mı yoksa uyuşturucu almadan duygusal travmalarla başa çıkamayacak hale geldiği için mi kıydığı bugün bile tartışılan konulardan biri.

• Tek görgü şahidi kavga ettiği kız arkadaşı. Smith'in sevgilisiyle kavga ettikten sonra intihar ettiği söyleniyor ancak burada tek şahit kız arkadaşı J. Chiba. Kanında da hiç toksik madde bulunmaması, hayranların gözünde sevgilisini hep şüpheli durumda tuttu.

Artık gelenek oldu, 2 yılda bir böyle bir dosya yapmaktan kendimizi alamıyoruz. YouTube hayatımızın sanki zaten çok önemli bir parçası değilmiş gibi giderek daha da önemli bir parçası haline geliyor ve oradan buradan önermek istediğimiz bir sürü kanal birikiyor!

en sevdiğimiz YOUTUBE kanalları vol.3





MKIceAndFire

Ben Steam'de güzel indirim görünce hemen atlayanlardan değilim, çünkü 5-10 liraya da almış olsam bir kere o parayı verince bitirene kadar oynamadığım her an suçlu hissediyor, kütüphanemi her açtığımda o oyundan gözlerimi kaçırıyorum. Dolayısıyla satın almadan önce bir oynanış videosu izlemek istediğimde MKIceAndFire'ın arkaplan anlatıcısı olmayan, uzun ve ekseriyetle kurgusuz "saf" oynanış videoları oldukça yararlı oluyor. ■ **Mutlu**

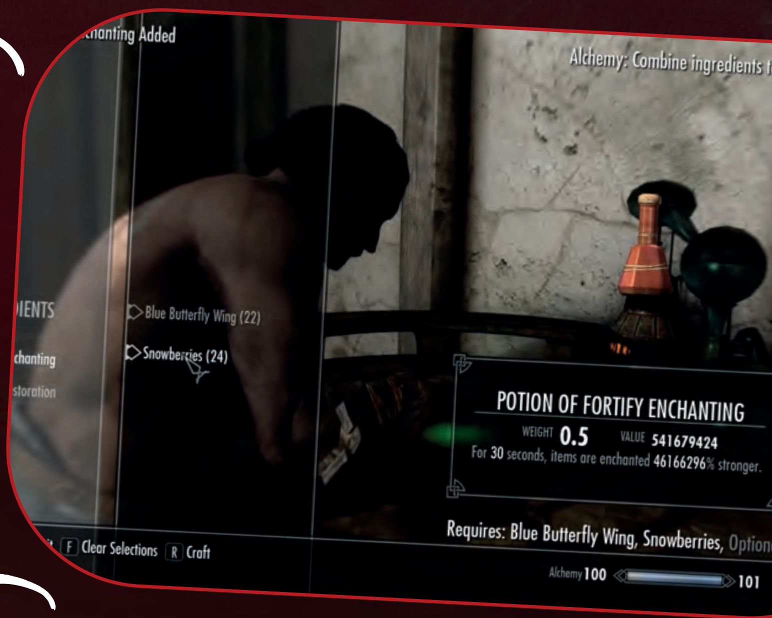
youtube.com/MKIceAndFire



Raphael Mendes

Favori grubum Megadeth olsa da Iron Maiden'a da bayılırım ben, yurtdışında konserine gidecek kadar hem de. Her zaman Bruce Dickinson'ın müthiş bir olduğunu düşünmüşümdür, benzersiz bir ses, müthiş bir frontman. Raphael Mendes'i ilk dinlediğimde nasıl şok geçirdiğimi varın siz düşünün, çünkü adam resmen Bruce'un tıpkısının aynısı! Iron Maiden cover'ları zaten inanılmaz, ama bir de "şu şarkıyı Bruce söylese nasıl olurdu" viadeoları var ki... Hele Megadeth'in en sevdiğim şarkılarından Tornado of Souls'u bir seslendirişi var, oy oy oyyyy diyorum. ■ **Eser**

youtube.com/RaphaelMendes



The Spiffing Brit

Civ 6'da 1 tane bile şehir kurmadan oyunu kazanmak, AC: Odyssey'de kimseyi öldürmeden ilerlemek (kuş sayılmaz), Crusader Kings III'te evlene boşana Avrupa'yı ele geçirmek, Skyrim'i Reanu Keeves ve ateşli çatalı Burny Sanders'la oynamak... Bu çay sevdalısı Britanyalı dostumuz böyle abidik gubidik işlere girişiyor ve oyunu en cheezy şekillerde oynuyor. Acayip de eğlenceli bir muhabbete sahip. ■ **Ömer**

youtube.com/TheSpiffingBrit



Odd Tinkering

Temizlik, restorasyon videosu sever misiniz? Odd Tinkering eski oyun konsollarını, elektronik cihazları, bazen de değişik antikaları temizleyip, onarıp, gıcır gıcır yapıyor. Konuşma yok ama ASMR da değil. Esprili de. Kocaman bir Star Wars alarmlı saati, içini dışını pislik götüren bir Gamecube, 80'lerden kalma tek oyunlu el konsolları, 2. Dünya Savaşı'ndan kalma bir çakmak... ■ **Gülhis**

youtube.com/OddTinkering



Fireball Tool

Mythbusters sever miydiniz? İşte bu kanaldan aldığım enerji tam olarak Mythbusters enerjisi. Çok yakın zamanda keşfettim. Bir videosunda yük halatlarını aracına takarken rüzgârda sallanmasın diye bir kere döndürdüğünden bahsediyor, sonra yorumlar: "OOO öyle yaparsan halatın çekme gücü yarıya iner!!" Tutup kendi düzeneğini kurup, dört beş halatı mahvetmek pahasına hiç de böyle bir şey olmadığını kanıtlıyor. Sırf o videoyla takibe aldım. ■ **Gülhis**

youtube.com/FireballTool

Bazı Retro Şeyler

Hani bazen çok özeniyoruz ya, "yabancılar ne güzel türlü türlü retro cihaz inceliyor, ne güzel atölyeleri var, ekipmanları var, maddi imkanları var" diye. Yani en azından ben özeniyorum. Ama biliyor musunuz ki bizde de harika retro kanalları var ve bunların bence en iyisi de Bazı Retro Şeyler, ya da eski adıyla Cengiz's Retro Game Room. Cengiz Ermiş bu konuda inanılmaz donanımlı ve ilgili bir isim ve videoları da cidden hem bilgilendirici hem çok keyifli. GameBoy Color'ı televizyon kumandası olarak kullanmayı bile kendisinden öğrendim, daha ne olsun? ■ **Eser**

youtube.com/BaziRetroSeyler

The Completionist

Bu Youtube kanalı beni başarım avcılığına merak saldıran, oyunları %100 tamamlamaya iten kanal. Jirard Khalil ve ekibi kanalda on yıldır içerik üretiyor ve şu vakte kadar 399 tane oyunu baştan sona, her şeyiyle bitirdi ve bir de üstüne yıllar önce çektiği ilk 120 oyunun videosunu Youtube'dan kaldırmak zorunda kaldığından onları da tekrar en baştan oynayıp bitiriyor New Game+ adı altında, bir nevi eski videolarına remaster yapıyor yani. Üstüne oyun geliştiricileriyle yaptığı röportajlar, Top 10 listeleri, canlı yayınları falan derken bolca tüketilecek içerik var kısaca. ■ **Sabri**

youtube.com/TheCompletionist



Ryan Reynolds

Çoğunlukla kendi sahip olduğu şirketlerin kendi oynadığı reklamlarını koyuyor kanalına ve insanlar "bütün reklamlar böyle olsa sırf reklam izlerim" modunda. Hugh Jackman'la birlikte yaptıkları reklamlar özellikle efsane. ■ **Ömer**

youtube.com/VancityReynolds



Tasting History with Max Miller

Eski Roma'da neler yiyorlardı? Orta çağ sofralarını süsleyen en fiyakalı yemekler nelerdi? Hepsinden de önemlisi, tatları nasıldı? Max fi tarihinden kalma yemekleri, günümüzde kullanılanlardan çok başka malzemeler bile gerektirseler, orijinal tariflerine göre yapıyor; bir yandan da geldikleri dönem hakkında küçük bir tarih dersi veriyor. Özellikle Total War: Troy'un çıktığı hafta yaptığı Roma yemekleri serisini öneririm. ■ **Gülhis**

youtube.com/TastingHistory















Secret Base

Secret Base, ya da eski adıyla bilebileceğiniz SB Nation, en düz manada özet geçmem gerekirse bir "spor kanalı". Ama ürettikleri içerikler aşırı derecede ilginç ve evet, birazcık da Amerika odaklı.
Bin bir farklı serileri var: Weird Rules'da basketboldaki, Amerikan futbolundaki, beysboldaki, futboldaki tuhaf kuralların eklenmesine sebep olan olayları anlatıyorlar, That's Weird'de de spor dünyasındaki tuhaf olaylardan bahsediyorlar. Bunun yanı sıra Collapse adında bir takımın başarıdan berbatlığa nasıl düştüklerini anlattıkları bir serileri ya da oyuncular arasındaki çekişmeleri anlattıkları Beef History diye bir serileri de var. Ama benim açık ara en sevdiğim serileri spor dünyasındaki önemli olayların öncesini ve arkaplanlarını anlattıkları Rewinder olsa gerek. Eğer genel olarak sporları seviyor, ilgileniyorsanız ve Secret Base'i hâlâ bilmiyorsanız çok seveceğinize eminim. ■ **Sabri**

youtube.com/SecretBase

TommyKay

Birilerinin oyun oynamasını izlemeyi hâlâ fazlasıyla anlamsız bulsam da TommyKay, grand strategy odaklı repertuarı ve inanılmaz eğlenceli kurgularıyla sık sık bu duruşumdan taviz vermeme sebep olan az sayıda kanaldan birisi. Özellikle HoI4'te Türkiye'yi oynadığı videolar fazlasıyla keyifli. ■ **Mutlu**

youtube.com/TommyKay

Gigguk

Yanılmıyorsam en çok abonesi olan anime Youtuber'ı. Ayda 1-2 tane video çıkarıyor ama bütün çıkardığı videolar da aşırı eğlenceli ve detaylı bir kurguya, aşırı eğlenceli bir anlatıma sahip. Sezon animelerinden bahsettiği genel videolar, belli bir seriden bahsettiği videolar, VTuber'lar gibi farklı konulara kaymalar derken bir başlayınca bırakamıyorsunuz. ■ **Ömer**

youtube.com/Gigguk

BBC News Türkçe

Klasik haber kanallarına alerjim olsa da arkadaş tavsiyesiyle başladığım BBC Türkçe bu konuda oldukça istisnai bir kanal. Gündemdeki olayları hem olayın geçmişini hem de farklı tarafların bakış açılarını vererek geniş bir bakış açısıyla sunmaları bir yana, "BBC Arşivlerinde Türkiye" videoları da insanı güzel bir zaman yolculuğuna çıkarıyor. ■ **Mutlu**

youtube.com/BBCTurkce

The Take

Dizi ve filmlerdeki karakterlerin, karakter arketiplerinin vs. analizlerini yapan muhteşem bir kanal. İzlediğiniz ve sevdiğiniz bir şeyi daha iyi anlamak ve daha da içselleştirmek istiyorsanız mutlaka göz atmalısınız. Mad Man karakterleri üzerine olan videolarına özellikle bayılıyorum. ■ **Ömer**

youtube.com/TheTake

Baumgartner Restoration

Birazcık sanatla, sanat tarihiyle ilgiliyseniz takip etmeniz şart! Julian Baumgartner bir restoratör, tablo restorasyonları yapıyor, bir yandan da restorasyon ve sanat hakkında çok kıymetli bilgiler veriyor. Restorasyonu yapılacak bir tabloya nasıl yaklaşılır, nasıl temizlenir, restorasyonun kalıcı olmayan yollarla yapılması neden önemlidir? Sırf rötuş kısımlarını seyrederek renk nasıl karıştırılır, nasıl renk eşlenir öğrendim vallahi. ■ **Gülhis**

youtube.com/BaumgartnerRestoration







GÜLHİS CANPOLAT

Doymadık ama tatmin olduk!

DİZİ FİNALİ

CASTLEVANIA

4. sezon bekleyişimin çok sonlarına doğru öğrendim bu sezonun son sezon olacağını. Öyle "Castlevania'nın 4. sezonu ne zaman gelecek??!! 4. sezon gelecek mi?? İşte 4. sezon hakkında en son bilgiler!!!" falan ayarında haberleri hiçbir dizi için takip etmiyorum açıkçası. Çıkınca izliyoruz işte. Belki de o yüzden biraz hazırlıksız yakalandım ilk başta ama Castlevania tüm karakterleri için diziyi nihayete erdirmeyi o kadar iyi başarıyor ki, "iyi ki izlemişim" diyerek kapatıyorsunuz Netflix'i.

Hatırlarsanız, 3. sezon sonlarda yine bizi birkaç savaş sahnesiyle coşturduysa da genel olarak ilk iki sezona oranla durağandı. Genel olarak Carmilla ve kız kardeşleri etrafında dönüyordu olay. Alucard'ı bıraktığımız son nokta içler acısıydı. Trevor ve Sypha'nın durumu da pek parlak değildi. Ve ben de açıkçası bütün olay örgülerini bir sezonda toparlayabileceklerini düşünmüyordum.

Ayrıca bir süre önce serinin yazarı Warren Ellis'in hakkında hoş olmayan haberler de çıkmıştı. İşte sektör içindeki yerini ve nüfuzunu kullanarak birçok genç kadına sözde yardım eli uzatıp, öğretmenlik yapacağını iddia edip onlardan açık fotoğraflar falan istediği, reddederlerse konuşmayı kestiği vesaire yönünde. Ben cidden Netflix'in diziyi apar topar bitirip Castlevania'yı rafa kaldırmayı düşündüğüne inanmıştım.

Görünüşe bakılırsa plan hep 4 sezonda bitirmekmiş.

Anasına babasına kavuşanlar, ölenler, çoluk çocuğa karışanlar, daha çok ölenler, kendini feda edenler, ölümle savaşanlar, ikinci defa ölenler...

20-30 dakikalık 10 bölüm göze kısa görünebilir fakat son sezon, genel olarak dizilerden alışık olmadığım bir çeşit odaklanmışlıkla hikâyesini anlatıyor.

Biliyorsunuz Castlevania'da herkesin kendine göre bir gündemi, bir planı vardı. 4. sezon herkesin hikâyesini tek tek bir araya getiriyor; örgüyü örüp, ilmekleri kapatıp, şişten kurtarıyor. Ölenlerin de kalanların da arkasından "vay efendim, bak şu kimseye de ne oldu öğrenemedik" demiyorsunuz.

Eh elbette Castlevania'yı bana bu kadar sevdiren birinci özelliği dolu dolu ve çok boyutlu karakterleriydiyse, ikinci sırada da aksiyon sekansları geliyor. 4. sezon bu konuda da bizi yarı yolda bırakmıyor. Ara sıra çok saykodelik sahneleri de var ama o renkler bir şekilde dizinin tonuna uyum sağlıyor, bu da nereden çıktı demiyorsunuz.

Hikâyesini anlatıp kalkıp giden, olayı sakız gibi uzatmayan dizilere alışık değilim. Her ne kadar başarılı bir sona imza atmış olsa da Castlevania, insan devamının gelmeyeceğine üzülüyor.

Bu konuda çoluğa çocuğa karışanların peşinden bir devam değil ama yan dizi çıkabileceğine dair dedikodular var, ki olabilir, gayet mantıklı. Her türlü izlerim, hele de bu kalibrede olacaksa. Yine de bu üçlüyü özleyeceğim. Mutlu olduklarını görmek yetti mi? Evet. Ama bunun Trevor, Sypha ve Alucard'ı son görüşümüz olduğunu bilmek insanın içinde buruk bir his bırakıyor. İzleyemediyseniz, beklettiyseniz en kısa zamanda bitirin Castlevania'yı. Vaktinizi fazlasıyla hak ediyor.

YARATICI: Warren Ellis **SESLENDİRENLER:** Richard Armitage, James Callis, Alejandra Reynoso, Graham McTavish. **KANAL:** Netflix **IMDB NOTU:** 8,3

EDİTÖRÜN NOTU: Şu dünyada hikâye sonlandırmayı bilen birileri hâlâ varmış demek ki. ★★★★★

Yaratıcılar: Robert Kirkman, Ryan Ottley, Cory Walker **Seslendirenler:** Steven Yeun, J.K. Simmons, Sandra Oh, Zazie Beetz, Zachary Quinto **IMDB Notu:** 8,8 **Kanal:** Prime Video

INVINCIBLE

SEZON 1



EDİTÖRÜN NOTU: Invincible her anına yaydığı gerçekçi tavrı ve sözünü sakınmayan tarzıyla daha ilk sezonda büyük bir deprem yarattı kalplerde, gözümüz yollarda artçı şokları bekliyoruz. ★★★★☆

Süper kahraman öykülerinden ne zaman gına gelse yenilikçi bir iş ortaya çıkıp klişeleri çok da yerle bir etmeden orijinal bir his yakalayarak dimağlarımızı dümdüz edebiliyor. Invincible da böyle, takip etmeyen için hiçlikten gelip bizi kıskıvrak yakalayıp ekran başına mıhlayan bir seri oldu ilk sezonunda.

Babası ortamların en güçlü süper kahramanı Omni-Man olan liseli Mark Grayson'ın güçlerinin yavaş yavaş ortaya çıkmasıyla açılan dizi şiddetin dozunu gitgide arttırarak masumiyetin çöküşü, otoriter figürlerin güç sahibi olduklarında bürünebilecekleri halleri tasvir edişi ve gerçekçiliğiyle izleyiciyi üstünden belediye silindiri geçmişe çeviriyor. Mark'ın her bölümde aldığı acı dersler sonucu yaşadığı karakter gelişimi görülmeye değer ve Omni-Man'in artık meşhur sahnesinde söylediği "Düşün Mark, düşün!" repliği de animasyon tarihine geçecek düzeyde etkileyici. Yine Amazon Prime'da izlediğimiz The Boys'a benzerlikleri olsa da orada eğlence olsun diye konulmuş kan vahşet burada özellikle metro sahnesinde sinir bozucu bir düzeye ulaşıp anlamını asla kaybetmiyor. Evet bu oldukça sert bir animasyon ama tüm o kan revanın ötesinde de büyüme sancıları çeken her gencin yaşadığı sorunlara ve ailesiyle ilişkisine de odaklanabilen harika bir büyüme öyküsü aynı zamanda.

Süper kahraman janrının tepe noktalarından birisi olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz Invincible için. Yaratıcısı Robert Kirkman'ın elinden çıkan rafine senaryosu, kafa göz dalan aksiyon sahneleri ve muhteşem seslendirme kadrosuyla elde daha 4-5 sezonluk malzeme var ve eğer bozmazlarsa çok daha acayip olayların bizi beklediğini şimdiden öngörebiliyorum. 8 liranıza kıyın ve izleyin ■ EREN E.

YARATICI: Steven S. DeKnight **OYUNCULAR:** Josh Duhamel, Ben Daniels, Leslie Bibb, Andrew Horton, Elena Kompouris **KANAL:** Netflix **IMDB NOTU:** 6.9

JUPITER'S LEGACY

Bilip sevdiğimiz süper kahramanların kendileri mitoz bölünmeyle çoğalmışçasına, hem televizyonları hem beyaz perdeyi farklı versiyonlarıyla işgal ederken, büyük stüdyoların bir de ellerini atabildikleri bütün çizgi romanları uyarlamaya hazırlanmasını tatsız buluyorum. Marvel Comics'in gedikli yazarlarından Mark Millar'ın, kendi fikri mülklerini çatısı altında topladığı Millarworld'ün film haklarını Netflix'e paslaması da bu bağlamda hoş şeylerin habercisi değildi benim için. Jupiter's Legacy ikonik DC kahramanlarının çakmalarıyla farklı bir hikâye anlatmaya çalışan ve işin içine biraz da hazine avı serüveni serpiştiren bir çizgi romandı çünkü. Pelerine haddinden fazla müsamaha gösteren çizgi roman piyasası içinde gideri olan ama genel kültür sahnesinde öncülü yapımlardan ayrı durmayı başaramayacak bir kaynak materyale, tadında bırakmayıp esneterek uyarlama çekecekleri aşikârdı. Nitekim öyle de olmuş, "süper kahramanlar can almalı mı almamalı mı?" sorunsalını, bayat ve kuru bir şekilde işleyen bir yapım koymuş Netflix önümüze. Yine Justice League çakması karakterlerini işleyip aykırılığıyla adından söz ettiren The Boys'un yanında Jupiter's Legacy anca vasatlığı ve kötü yapım kalitesiyle adından söz ettirebiliyor maalesef. Efektler partikül sevdasını fazla kaçıran birileri tarafından yapılmış. Kostümler kaynak materyale sadakat gerektirecek, efsane kostümler falan olmadığı halde modernize edilmeden tayt & pelerin bırakılmış. Ekrana işenmiş gibi sapsarı, çirkin bir filtre, sezon ortasına kadar gram ilginçleşmeyen bir senaryo... Yapımına elbette bir CW dizilerine kıyasla daha fazla para harcanmış Jupiter's Legacy'nin ama keşke harcanmasaymış, ne gerek varmış... ■ ONUR



EDİTÖRÜN NOTU: Çok ciddi bir süper kahraman yoksunluğu çekmiyorsanız izlemeyin, 1 haftaya unutup izlememiş gibi olacaksınız çünkü. ★★☆☆☆



İHSAN C. ASMAN

LOVE, DEATH & ROBOTS VOLUME 2

Yapmış olmak için yapmışlar sanki

Valla açıkçası ben bu antolojiyi atlamışım zamanında. Dergide sene sonu yaptığımız yılın en iyi serileri kısmını okurken bir okur olarak keşfedip sonrasında fena sardım. Antolojileri zaten severim ama LDR'nin ilk cildindeki muazzam yaratıcılık ve güçlü görsellik beni ayrı bir etkilemişti. İkinci cildin haberini de gene OGZ ortamlarında işittim, sevindim ve hatta bu ayın medya içerikleri dağıtılırken hemencecik atlayıp gönüllü oldum. Ama ikinci cildi bir çırpıda bitirdikten sonra, son yıllarda pek çok yapımda olduğu gibi burada da bir hayal kırıklığı hâkim oldu bana. Evet, maalesef.

Beni ilk üzen şey muazzam yaratıcılık dediğim şeyin, bence bu ciltte görece gerilemiş olması. Mesela Automated Customer Service, Life Hutch ve hatta pek çok kişinin favorim dediği Pop Squad çok klişe meseleleri ele alıyorlar ve bunu hiç de farklı yahut özgün bir şekilde yapmıyorlar. Buradaki özgünlükten kastım, mesela ilk ciltteki Shape Shifters'ın kurt adam konseptini epey farklı bir yere oturtulması gibi dokunuşlar. Bu demin saydığım üç hikâyeyi, sanki böyle alelade bir okulda öğrencilere Türkçe öğretmenleri kompozisyon egzersizi olarak yazdırmış, çünkü beş dakika düşünsek bilimkurguyla ilgili hepimizin ilk aklımıza gelecek mevzuların etrafında, çok alışıldık şekillerde dolanıyor hepsi. Çok spoiler vermek istemiyorum ama mesela Pop Squad'daki gibi bir dünyada hâlâ bugünkü gibi hümanist bir anlayış -hatta tarihçi Harari'nin tabiriyle adeta bir tür din- olacağına nasıl emin olabiliriz? Daha doğrusu böyle bir anlayışın kolluk güçlerinde bu kadar etkili olacağını varsaymak fikri bir atalet değil mi? E nerde kaldı mevzulara özgün bakış?

Gene aynı anlamda, geçen cildin daha çerezlik sayılabilecek When the Yogurt Took Over, Ice Age yahut Fish Night gibi işleri bile tema olarak gayet özgünken, bu ciltte All Through the House gibi çok kolayca unutulabilecek işlerle karşılaşıyoruz. Bir diğer sorun ise, sizi önceki ciltte olduğu gibi farklı yerlere sürüklemesi pek muhtemel, "yoğun" diye tanımlayabileceğimiz hiçbir bölümün olmayışı. Tabii bu kısmı biraz sübjektif ama bence durum bu. Hani bu sefer Beyond the Aquila Rift yahut Zima Blue gibi işler bulamayacaksınız örneğin. Bir iki tane olsaymış ne de iyi olurmuş halbuki.

Bu cildin iyi anlamda tek istisnasını belki The Drowned Giant olarak sayabilirim, ama bunun da ilk ciltteki muadilleri Ice Age falan işte. Tabii bu durumun daha genel bir sebebi, 18 animasyondan 8'e düşülmüş ve en uzununun dahi 10 dakika olması olabilir. Zira bu kadar aradan sonra, sırf halihazırdaki 8 tane "meh" bölüm değil de bunlara ek 10 tane, çok daha özgün ve farklı işlerle seyirci karşısına çıkılsaydı, daha olumlu tepkiler veriyor olacaktım muhtemelen. Ha tüm bunlar demek değil ki ikinci cilt komple çöp. Gene şahane bir görsellik (ki her animasyon farklı bir tarza sahip), yer yer tatlı göndermeler ve genel olarak, çerezlik olarak düşünüldüğünde gayet keyifli vakit geçirebileceğiniz bölümler sizi bekliyor. Ama işte tüm cilt komple "filler" hissettiriyor, sorun etmezseniz buyurun yumulun.



- **YARATICI:** Tim Miller
- **SESLENDİRENLER:** Nancy Linari, Archie Madekwe, Nolan North, Michael B. Jordan
- **KANAL:** Netflix
- **IMDB NOTU:** 8,5

EDİTÖRÜN NOTU: Aradığınız ilk cilt bulunamadı. ★★☆☆☆

- **YARATICILAR:** Jennifer Corbett, Dave Filoni
- **SESLENDİRENLER:** Ming-Na Wen, Dee Bradley Baker, Michelle Ang
- **KANAL:** Disney+
- **IMDB NOTU:** 8,6



STAR WARS: THE BAD BATCH

Bir Star Wars projesinin arkasında Dave Filoni varsa çok istisnai bir durum olmadıkça sizi inanılmaz bir macera bekliyor demektir. Filoni'nin hikâyeleri genelde biraz yavaş başlar, karakterlere ısınmanız da belki biraz zaman alabilir. Ben bunu The Clone Wars'ta da Rebels'ta da yaşamıştım, ancak bu iki animasyon dizisi benim için The Mandalorian ve ana üçleme kadar değerlidir. Bilmiyorsanız da haberiniz olsun, Filoni kısa bir süre önce Star Wars'un Kevin Feige'si yapıldı, ne kadar mutluyum anlatamam sevgili Oyungezerler.

Star Wars: The Bad Batch aslında The Clone Wars'tan devam ediyor ve hikâye aynı zamanda Rebels'la da çeşitli bağlara sahip. Daha önce The Clone Wars'ta da birkaç defa karşımıza çıkan Clone Force 99 ya da diğer adıyla Bad Batch bozuk klonlardan oluşuyor. Bu "bozuk" klonlar da aslında oldukça başarılı askerler ve şu ana kadar Cumhuriyet'in onlara verdiği her görevi başarıyla yerine getirdiler. Bununla birlikte yöntemleri ve taktikleri bir hayli radikal kalıyor tabii.

Dizi Order 66 sonrası çipten etkilenmeyen bu klon askerlerin maceralarını konu alıyor ve açılış bölümleri gerçekten nefis olmuş. Sonraki iki bölüm de aynı çizgiyi koruyor ve ben şimdiden damaklarda tadı uzun yıllar kalacak bir Star Wars macerasına ilk adımları attığımıza eminim. Evet, Filoni'ye bu kadar güveniyorum, kendisine sonuna kadar inanıyorum.

Ekibimizde beş tane bozuk klon bulunuyor. Hepsinin de öne çıkan yetenekleri ve karakteristik özellikleri var. Zaten birbirinin tıpatıp aynısı gibi gözüken klonları bile bambaşka karakterler olarak işlemeyi başaran Filoni ve ekibi, görsel olarak birbirinden net şekilde farklı olan bu klonları da ustalıkla işlesin bir zahmet.

Yakın gelecekte Star Wars'a doyacağımız zaten kesin. Bizi muhteşem diziler bekliyor. The Clone Wars ve Rebels sevdiyseniz bunu da kaçırmayın, izleyin ve izlettirin. ■ YASİN

EDİTÖRÜN NOTU: Dave Filoni'den bir Star Wars şaheseri daha! ★★★★☆



Yaratıcı: Özgür Önürme **Oyuncular:** Burcu Biricik, Mehmet Yılmaz Ak, Şehsuvar Aktaş **Kanal:** Netflix **IMDb Notu:** 7,5

FATMA

Başrolünde Burcu Biricik'in yer aldığı Fatma duyurulduğu dönemde radarıma girmeyi başaran bir işti. Benim için en dikkat çekici yanı Türk dizilerinde görmeye hiç de alışık olmadığımız bir konuyu ele alıyor olmasıydı: Kadın bir seri katil. Bu hikâyenin nasıl ele alınacağını gerçekten çok merak ediyordum. Sadece altı bölümlük bir dizi olan Fatma'nın konusunu çok kısa bir şekilde "kocası Zafer'i arayan Fatma'nın karanlık bir dünyaya adım atması" olarak özetleyebilirim. Fatma kırsal bölgelerden büyük şehre gelmiş, para kazanabilmek için bulduğu temizlik işlerine giden bir kadın. Dışarıdan eğitimsiz ve önemsiz biri olarak görülüyor ama içinde fırtınalar kopuyor. Dizi hem ana karakterini hem de onun yaşadığı dünyayı yansıtma konusunda oldukça başarılı.
Burcu Biricik de Fatma karakterine bürünmeyi başarmış. Onun oyunculuk performansının tek başına diziyi sırtladığını söylersem abartmış olmam. Tabii bu demek değil ki dizide hiç kusur yok. Elbette mantık hataları var. Fakat ben dizinin izleyiciye verdiği mesajı beğendim. Bu yüzden de bu mantık hatalarını kısmen görmezden gelmeyi kabul edebiliyorum. Siz de bu şekilde yaklaşırsanız, keyif alarak izlenebilecek bir yapım var karşımızda. ■ BİLLUR



EDİTÖRÜN NOTU: Zaman zaman mantık hataları can sıksa da, izlerken merak uyandıran bir yapım. ★★★☆☆



ONUR KAYA

YÖNETMEN: Zack "Bu Da Mı Gol Değil?" Snyder **OYUNCULAR:** Dave Bautista, Ella Purnell, Omari Hardwick, Ana de la Reguera **IMDB NOTU:** 5.9 **KANAL:** Netflix

ARMY OF THE DEAD

Kaya yumruklayan Chris eklense daha iyi olacak film

Zombi filmlerini nasıl bilirsiniz? Bir korku alt türü olarak başlayıp, trajikomiğiyle, düz kontak komedisiyle, aksiyonlusuyla, hüzünlüsüyle çok çeşitli bir janr olarak bilirim ben. Her türlü insan halinden kendine bir parmak maya çalabilen zombi yapımlarını George Romero'nun türü şahlandırmasından bu yana geçen yıllarda bolca gördük. Bunların arasında en akılda kalanlar da, 10 mayayı aynı anda tutturmaya kasmayan, ne olmak istediğine karar verip ne bulduysa kazana atmayanlardı elbette. Pek çoğunuza sürpriz olmayacağı üzere, Zack Snyder'ın Army of the Dead filmi bunlardan bir tanesi değil.

Öncelikle olası kafa karışıklıklarını aradan çıkaralım, Army of the Dead, Zack Snyder'ın Romero'nun filmine çektiği yeniden yapım Dawn of the Dead'in bir devamı değil. Benzer isimlendirilişi bende bu kafa karışıklığını yaratmıştı ama Snyder'ın başkasının işinden bir şekilde nemalanıp üzerine "ama bu benimkisi" etiketini yapıştırışlarının bir başkası sadece. Tamamen yeni bir marka ve muhtemelen üzerine bir evren inşa edilecek. Devamının gelebileceği ihtimalinin yarattığı dehşeti bir kenara koyduğunuzda da, film bir korku filmi değil. Rengârenk posterlerine bakınca kapılabileceğiniz algıyı boşa çıkartırcasına, eğlenceli, renkli bir film de değil.

Peki ne bu film? Ben bilemiyorum, filmin kendisinin de bildiğini sanmıyorum. Hesapta Las Vegas'ta geçen, zombili bir soygun filmi olması lazım ama elbette stüdyodaki hesap bitmiş filmde tutmuyor. Filmin tonundaki tutarlılık sıfır çünkü. Mesela, film "Teen Slasher" filmlerini hatırlatan, seviştiği için hem kendi başına, hem de insanlığın başına bela saran bir çiftin yediği naneler ile, dakika bir gol bir mantık hataları eşliğinde açılıyor. Ardından ilk sahnedeki saçmalığı haklı çıkartacak gibi duran, katıksız ve beyinsiz eğlence vaat eden bir jenerikle devam ediyor. Akabinde birden ciddileşip, takım toplama sahnelerinin aralarında "TWD stayla" karakter dramı zerk etmeye uğraşıyor. O onu beceremez, beceremediği yerde de bırakmaz, zorlamaya devam ederken izleyici olarak biz "of ne zaman zombi vurmaya başlayacaklar?" sızlanmalarına başlıyoruz. "İşte tam bunu demeye başladığımız noktada da aksiyon start alıyor" derdim ama yok, ondan bir yarım saat falan sonra anca zombi vurmaya başlanıyor. Her Zack Snyder filmi gibi bu da kendini lütuftan sayıp varlığıyla bizi şereflendirmeye doyamıyor çünkü.

Yine her Zack Snyder filmi gibi sonu bir yere bağlanmayan, budanması gerekli hikâye dallarıyla dolu üstüne Army of the Dead. Ha "hangi Snyder filmi tam çekti de kesilmiştir" de diyebilirsiniz ama bu seferki Netflix filmi, dolayısıyla sinemada seans sayısından yemek gibi bir durumu pek yok. 2.5 saatlik bir kendinden "Snyder Cut" olarak geliyor (resmi ağızdan onaylandı). Nihai versiyon gerçekten buysa, bünyesinde son ana kadar durmayan bir mantık hataları treniyle arkasına saklanabileceği bir şey yok yani.

Filmin artılarına geleyim dedim, bir tane bulabildim: ağır çekimin cılkı çıkmamış bu sefer. Onun yerine Snyder filmin sinematografisini sırtlanmış. Bu kadar zaman "ya Zeksınaydır senaryo yazamıyor ama iyi bir görsel yönetmen, keşke sadece görsellikle uğraşsa" diyenleri bu dediklerine pişman edecek kadar da kötü bir iş çıkarmış. Normalde fotoğrafçılıkta kullanıldığı için arka planı bulanık tutarak ekranın ortasındaki ufak bir kısma odaklanan bir kamera seçip, filmin haddinden fazlasını bununla çekmiş. Sonuç olarak ortaya gözü bozuk olmayanlara bunun nasıl bir şey olduğunu tattıran, onlarla empati kurmanızı sağlayacak bir yapım çıkmış. Büyüksün Snyder Baba!



EDİTÖRÜN NOTU: İşte cesaret, işte fazilet, işte feraset, işte fedakârlık, işte vizyon! ★☆☆☆☆

TOM CLANCY'S WITHOUT REMORSE

YÖNETMEN: Stefano Sollima **OYUNCULAR:** Michael B. Jordan, Jodie Turner-Smith, Jamie Bell **IMDB NOTU:** 5,7 **KANAL:** Prime Video

Efendim isteyen istediği kadar Amerikan propagandası yapıyor diye eleştirebilir, ki bir nebze hakları da vardır, ama yine de modern savaş ve casusluk literatürünü nerdeyse tek başına sırtlayan Tom Clancy'nin hakkını vermek gerekiyor. Şahsen ben de adının geçtiği yapımları severek takip ediyorum.

Tom Clancy evreninin 2. adamı olan John Kelly'nin orijin hikâyesini izlediğimiz film, eksiklerine rağmen bu markanın hakkını verebilmiş. Senaryo küçük sürprizler yapmaya çalışsa da oldukça tahmin edilebilir şekilde işliyor, mantık hataları ve tutarsızlıklar fark ediliyor ama yine de 2 saatlik film boyunca bolca casusluk ve askeri operasyonla gayet tatmin edici bir aksiyon sağlanmış.

Dolayısıyla Without Remorse'u hangi beklentiyle izleyeceğiniz, alacağınız zevki etkileyecektir. Film iddialı olduğu konularda iyi bir iş çıkarsa da, diğer konulara çok özenilmediğini belirtmem gerek. MUTLU





EDİTÖRÜN NOTU: İyi bir casusluk ve aksiyon filmi, bu beklentiyle izlerseniz memnun edecektir. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Ilya Naishuller **OYUNCULAR:** Bob Odenkirk, Aleksey Serebryakov, Connie Nielsen **IMDB NOTU:** 7,4 **KANAL:** Prime Video

NOBODY

Dürüst olayım, aynı yapım ekibinden yine düşük bütçeli bir aksiyon filmi geldiğini duyduğum anda heyecanlanmış olsam da Nobody'nin John Wick kadar kaliteli olacağını düşünmüyordum. Ne mutlu bana ki sevgili okurlar, tamamen yanılmışım. Senaryosu benzer şekilde işlese de hem aksiyon tarzı, hem de hafif mizahıyla Nobody gayet kendine münhasır, nefis bir film olmuş.

Abartılı miktarda sıradan bir aile babası gibi görünen Hutch'ın film boyunca psikopat bir tetikçiye dönüşümünü izlemek oldukça eğlenceli. Baştaki kısa açılış kısmından sonra başlayan aksiyon, son sahneye kadar artarak devam ediyor ve bu konuda filmin temposu gayet iyi ayarlanmış; izlerken yormuyor ve 1,5 saatin nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz.

Gerçi Hutch'ın geçmişine dair daha fazla şey öğrenmek isterdim, arkaplanı doldurmak konusunda film biraz cimri davranıyor ancak filmin sade yapısını korumak için böyle bir karar alınmış olabilir. MUTLU

EDİTÖRÜN NOTU: Aksiyon konusunda fazlasıyla dolu, harika bir boş zaman filmi. ★★★★☆





YÖNETMENLER: Michael Rianda, Jeff Rowe **OYUNCULAR:** Abbi Jacobson, Danny McBride, Maya Rudolph, Olivia Colman **IMDB NOTU:** 7,8 **KANAL:** Netflix

MITCHELLS VS THE MACHINES

Ben bir filmi pek tekrar seyretmem ama Mitchells vs Machines'i 3 günde iki kere izledim ve her seferinde de anırarak güldüm ki ben anırmam da zaten (nasıl?).

Mevzumuz ailesiyle epeyce uyumsuz ama video alanında deli yetenekli ve tutkulu Katie'nin o hep hayallerini kurduğu okulu kazanmasıyla başlıyor ama ailenin eski kafa babası Rick'le de araları açık biraz. Kız normalde uçakla gidecekken baba günlerce sürecek yolu arabada sıkış tıkış gidecekleri bir düzenek kurunca olaylar da şenlenmeye başlıyor. Ha tabii mevzuya sonradan bir robot kıyameti falan da karışıyor ama bizim Mitchell'lerin tuhaflıkları karşısında onlar bile afallıyorlar kimi zaman.

Film görsel olarak Köfte Yağmuru ve Into the Spider-verse arasında bir yerlerde konumlanıyor ve cidden güzel görünüyor. Ayrıca aile kavramı hakkında beylik laflar ederken bunlarla dalga geçmesini de bilerek klişeyi yaratıcı biçimlerde kullanabiliyor. Fakat filmin sihri dürüstlüğünde ve tüm absürtlüğüne rağmen karakterlerine gerçek anlar yaşatmasında. Hangi baba Rick gibi çocuğu daha iyi büyüsün diye sevdiği ortamı geride bırakmaz ki? Veya kardeşinizin, annenizin sizin için yaptıkları, tüm komik anlar ve tüm üzüntülerin paylaşımı aile olma denen kavramın parçaları. Bu parçalar tüm o gürültü patırtı içerisinde parlamayı başararak Sony Pictures'ın Incredibles'ı diyebileceğim bu şahane komboyu oluşturmuş ki bir de köpek mi, somun ekmek mi ayırt edemediğimiz hayvancağız var ortalarda aşırı güldüm kendisine. Bolca popüler kültür göndermesi ve eleştirisi de filmde eğreti durmadan gayet güzel verilmiş son olarak

Film zaten Netflix çatısı altında var arkadaşlar. İzleyin, eğlenin, ailenizle yaşadıklarınızı hatırlayın ve finale doğru karakterlere nasıl bağlandığınıza hayret edin. İyi animasyon filmin tadı cidden bir başka oluyor, bu tuhaf aileye kayıtsız kalmayın. ■ EREN E.





EDİTÖRÜN NOTU: Teknolojiye esir olmuş bir dünyada ufak tuhaflıkların hâlâ büyük farklar yaratabildiğini anlatan bu muhteşem animasyonda tıpkı özlediği zamanlara has bir ruh var. ★★★★☆

Evde Çalanlar

1. **NIGHT WIND** – islandman
2. **SOMEBODY ELSE NOW** – Daði Freyr
3. **RITUEL** – She Past Away
4. **HURRICANE** – Luna Moth
5. **TORNADO OF SOULS** – Megadeth



EVILE
HELL UNLEASHED

"Cehennem zincirlerinden kurtuldu" gibisinden bir albüm ismi görünce insan gerçekten de büyük bir beklentiye kapılıyor. Yakın tarihli thrash grupları arasında en sevdiklerimden biri olan Evile'dan yine defalarca üst üste dinleyeceğim, melodileri ve riffleri uzun süre aklımdan çıkmayacak bir albüm beklentisindeydim. Ama grubun yüzü ve vokalisti, sesini de çok sevdiğim Matt Drake'in ayrılığı bir dinleyici olarak kulağımın yeni albüme yabancı kalmasına neden oldu.

Hell Unleashed kötü bir albüm değil, ama 8 senelik aranın ardından daha iyisini bekleyen ben için ortalamayı da aşamıyor maalesef. Belki başka bir grubun çıkış albümü bu olsa daha fazla ses getirebilirdi, ama Evile gibi zaten kendini kanıtlamış bir gruptan daha iyisini beklemek hakkımız. Yine de dinlerken pişman etmiyor, "ne dinledim ben böyle" dedirtmiyor, orta karar bir thrash dinletisi sunuyor. ■ **ESER**

EDİTÖRÜN NOTU: Hani derler ya, "yokluktaa gideri var" diye. Hah işte Hell Unleashed tam olarak o albüm. ★★★☆☆

SUBTERRANEAN MASQUERADE
MOUNTAIN FEVER



Ne zamanki bir metal albümü enteresan tınılarla başlasa (örneğin burada akustik gitar) "aha" diyorum "şimdi böğürecek, haydi böğürüyor işin tadı kaçacak" hiç sekmeden 15-20 saniye sonra bu dediğim gerçek oluyor. Adamlar sakin kalamıyor anlayacağınız. Mountain Fever'sa başka bir âlemde takılmayı seçmiş. Yeri geliyor 70'lerin bol klavyeli physedelic rock'ına kayıyor, yeri geliyor 2000'lerin distortlu hafif böğürtülü ağırlığına yaylıların yarattığı ince havayı ekliyor, yeri geliyor bildiğiniz Pentagram olup etnik müzikle metali harmanlıyor (ki coğrafya olarak bize uzak değil zaten grup). Hani her telden çalıyor ama çaldıkça da bitsin istemiyor bünyeniz. İlk 3 parça olan Snake Charmer, Diaspora My Love ve Mountain Fever'dan sonra vites biraz yükseliyor, sonra orta ritimlerde biraz gezip son parça Mângata'yla tavan yapıp bitiyor albüm. Biter bitmez de hemen başa sarma isteği uyandırıyor çünkü son derece zengin motifli bir desene bakıp bakıp doyamamış oluyorsunuz. Grubun diğer albümlerine de baktım sonradan, onlar da güzel. Zaten Orphaned Land, Pentagram, Aramaic gibi grupları dinleyip sevdiyseniz burada da o tadın bir benzerini bulacaksınız. Metal müziğin ufkunun genişliğini hakkıyla ispatlayan çok iyi bir albüm Mountain Fever. ■ **EREN E.**



EDİTÖRÜN NOTU: Biraz doğudan biraz batıdan düsturuyla yapılmış Mountain Fever ve iki tarafın da müzikalitesini gayet başarılı yansıtmış. ★★★★☆

THE BLACK KEYS
DELTA KREAM



Yok efendim şarkılar kısalıyor falan... Yalan. Delta Kream, Amerikan otoyolları gibi uzun uzun tam 12 şarkıdan oluşuyor. 6 dakikalık Crawling Kingsnake'le açılıyor albüm. Bu şarkıyı üç vakte bir fragmanda duyacağımı hissediyorum ama o zamana kadar siz de kendinizi böyle elle tutulur eleştirileri, 2-3 Oscar adaylığı olan bir Amerikan filminin içinde gibi hissetmek isterseniz albümü açtığınızda Crawling Kingsnake'i geçmeyin.

Bu albümden biraz modern western, biraz Kings of Leon vibe'ları da alıyorum, ne yalan söyleyeyim. Tahmin edeceğiniz üzere bu da sevdiğim anlamına geliyor. Gerek Going Down South'un şaşırtmayan ama hafiften havada gitar çaldıran rifleri, gerek Coal Black Mattie'nin Amerikan folk rock, Come on and Go with Me'yle iyice hissedilen klasik rock esintileri...

Klasik rock seviyorsanız özellikle dinlemeniz lazım Delta Kream'i. The Black Keys elektronik ve pop esintilerinden daha önce hiç bu kadar uzaklaşmamıştı. Yaramış bence değişiklik.
■ **GÜLHİS**

EDİTÖRÜN NOTU: Olduğu gibi atıyorum uzun yol listeme o zaman. ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

TOKYO REVENGERS

Geleceği kurtarmak kimlere kaldı...

Zaman yolculuğu hikâyelerinde daha en baştan bir şeyleri yutmanız gerekir. En basitinden Dünya yerinde durmuyor ki, Güneş etrafında dönüyor, Güneş Sistemi de komple hareket ediyor falan. Yani bulunduğunuz noktadan geçmişe-geleceğe gitmeye kalksanız uzayda belirip saniyesinde ölürsünüz aslında. Veya uyuz insan iradesi koca evrenin çok umurundaymış gibi geçmişe-geleceğe gidip zamanın kaderini kurtarmak insana kalır falan.

Tokyo Revengers'ta daha da fazla şeyi yutmak gerekiyor en baştan. Elemanımız Takemichi tam olarak 12 yıl önceye gidip gelebiliyor örneğin. Ve bu işi de spesifik bir karakterle el sıkışarak yapabiliyor. Hani "tam olarak miladi takvime dayalı 12 yıl önce bugüne gitme kuralını kim koymuş", "el sıkışmak ne" gibi soruları yok saymanız lazım. Bunlar animenin hikâyesini anlatmak için çok da üzerinde durmadığı mantıksız temeller. Hani zaten çoğu yapım mantıksız temeller koyup hikâyesini anlatmaya çalışma formülünü uygular, Tokyo Revengers da bunun biraz daha fazlasını yapıyor aslında sadece. Önemli olan o anlattığı hikâyenin bu saçmalıkları göz ardı edip etmemeye değip değmediği. Ve... değiyor.

Günümüz Takemichi'si sıradan, biraz da uyuzcana, ezikcene bir adam. Şu-bu-o derken kendini 12 yıl öncesinde buluyor. Direkt bedenen gitmiyor yalnız, zihni 12 yıl önceki bedenine geçiş yapıyor. Burada uzun zaman önce ayrıldığı kız arkadaşını tekrar görüyor, uzun zaman önce koptuğu it-kopuk arkadaşlarıyla tekrar karşılaşıyor, anime hafif melankolik bir hava kazanıyor. Ve zamanda git-gel yapa yapa öğreniyor ki eskiden içinde bulunduğu çete zamanla büyüyecek, parçalanacak, çeşitli olaylara karışacak, ve bu olaylar neticesinde kız arkadaşı ve arkadaş grubundan bazıları ölecek. Takemichi gelecekte edinebildiği kısıtlı bilgilerle, geçmişte sahip olduğu kısıtlı gücü kullanarak geçmişe müdahale etmeye, geleceği değiştirmeye, bu insanları kurtarmaya çalışıyor.

Gelecekteki hali nasıl uyuzcanaysa geçmişteki hali de daha mevzunun merkezinde olsa da yine maskottan hallice, dolayısıyla ne olacağını biliyor olsa da olacakları nasıl engelleyeceğini bilemiyor, onu da bilse bile engellemek elinden gelir mi gelmez mi belli değil. Sıradan bir eleman neticede. Ve bu büyük çete olaylarının arasında bir şeyleri değiştirmeye çalışan sıradan bir adamı izlemek, animasyon olarak harika olmasa da şahane bir görsel yönetmenlikle ve özellikle de müzik kullanımı eşliğinde izlemek çok keyifli.

Hani sorsanız şu ana kadar öf çok inanılmaz mıydı Tokyo Revengers diye, henüz değil derim. Aşırı sürükleyici, resmen ölüm gibi her bölümü bir hafta beklemek ama tam kıvamına da gelmedi henüz. Ben mangasını okumadım, çok sevilir ve ilerledikçe daha da güzel olacağını söylerler. Merakla, ama hakikaten bayağı büyük merakla bekliyorum.



KISA KISA

■ Efsanevi manga Berserk'in efsanevi mangakası Kentaro Miura'yı kaybettik. Eren daha önceki sayfalarda kendisine küçük bir saygı duruşunda bulundu göz atmak isterseniz.

■ Welcome to the NHK adı her geçtiğinde tüylerim ürperir. Her izleyişimde bir kat daha etkiler beni seri. Uyarlandığı romana 20 yılın ardından bir devam romanı geleceği duyuruldu. O finalden sonra Satou'ya ne olduğunu hep merak etmişimdir.

■ Seven Seas isimli yayıncının İngilizceleştirip yayınladığı light-novel'larda sansür uyguladığı, uygunsuz gördüğü paragrafları kafasınca değiştirdiği ortaya çıkınca ortalık karıştı. Resmi çevirilere de güvenemeyeceğiz artık... Detaylı bir yazı için: tinyurl.com/ogz-164-seven-seas

■ Ghost in the Shell'in yönetmeni Mamoru Oshii, Evangelion yönetmeni Hideaki Anno hakkında konuşarak "kendisi bir yönetmenden çok prodüktör mantığında çalışıyor, bu da işlerinde tematik bütünlük olmamasına neden oluyor" dedi. Bu kadar basit değil aslında söylediği, eleştiri olarak da söylemediğini söylüyor hatta. Daha fazla detay için: tinyurl.com/ogz-164-oshii

■ Uma Musume'nin sevenleri emekli bir yarış atının emekliliğini daha iyi şartlarda yaşaması için kitle fonlamasından 330 bin dolar topladı.

■ Mappa en üretken anime stüdyolarından biri ama bu üretkenliğin arkasındaki hikâye pek parlak değil maalesef. İşinden ayrılan bir animatör, stüdyoyu çok ağır çalışma şartlarından ötürü ağır eleştirdi.

■ Kenshin'e Kenshin ve Kaoru'nun evlilik gününde geçen bir roman geliyor.

■ Eromanga Sensei ve Amanchu mangaları sona erdi.

■ Çeşitli anime yönetmenlerinin vs. dâhil olduğu bir Twitter tartışmasında animelerde erkeklere... meme ucu çizilip çizilmemesi gerektiği tartışıldı...



YENİ ANİMELER

■ Az sayıda yeni duyurumuz var: The Dawn of the Witch, With a Fogie Reincarnated as a Pretty Fantasy Girl, Love Live! Nijigasaki High School Idol Club (2. sezon), The Laws of the Universe: Elohim Chapter (film), yeni Dragon Ball Super filmi.

■ Made in Abyss'in The Sun Blazes Upon the Golden City isimli ikinci sezonu duyuruldu. 2022'de gelecek.

■ Tokyo Revengers'ın mangası bu ay son hikâye bölümüne giriş yapıyor. Animenin kaç bölüm süreceği açıklanmadı, uzun sürer de manganın tamamını kapsarsa öyle büyük güzellik olur ki...

■ WWE'nin resmi animesi geliyor. Evet, Amerikan güreşi şeysi olan.

■ Mushoku Tensei'nin ikinci sezonu Temmuz'da başlayacaktı ama Ekim'e ertelendi.

■ Overlord'un hem 4. sezonu hem de yeni bir filmi duyuruldu.

■ En çok animesi yapılması istenen mangalar anketlerinin hep zirvelerinde olan Komi Can't Communicate nihayet animeleşiyor. Ekim'de başlayacak.

DEV ONE PIECE ANKETİ

12 milyon oyun kullanıldığı, ilk global One Piece karakter popülerliği anketi sonuçlandı! İlk 10 şöyle:



1-Luffy - 1.6 milyon
2-Zoro - 1.4 milyon
3-Nami - 1 milyon
4-Sanji - 970 bin
5-Law - 640 bin
6-Robin - 590 bin
7-Hancock - 390 bin
8-Carrot - 388 bin
9-Ace - 350 bin
10-Sabo - 310 bin

Carrot ne alaka oraya girmiş bilmiyorum ben de :) Bu arada Odacchi karakterler "gerçekte olsa şu ülkeden olurdu" falan demeyi seviyor ya, X-Drake'e de Türkiye demişti, Türkiye'de 2. oldu kendisi :)

100 karakterlik tam liste için: onepiecewt100.com/en/final-rankings

SAKLAMAYIN ŞU UZAYLILARI!

İHSAN C. ASMAN & ARES AYBAR

İ: Selamlar Ares, biliyorsun bir süredir UFO'larla ilişkin bir sürü "Pentagon sonunda itiraf etti!" tadında haberler çıkıyor. Ama şu son dönemde konu iyice ciddi bir hal almaya başladı sanki. Bu ay Obama'nın konuyla ilgili söylediklerini gördüm, üstüne Bloomberg'de ciddi ciddi uzaylıların ekonomiye olası etkilerini de düşünmeliyiz tadında analiz kasıldığını görünce dedim ben bu işi bir Ares'e de sorayım. Ne demek istersin, ne oluyor, nereye gidiyoruz?!

A: Ben anlamıyorum bu Amerikanları. Bildiğiniz varsa çıkın, açıklayın. Uzaylılar ve UFO bilgilerini kendinize saklamak size ne gibi bir avantaj sağlayabilir ki? Kendileri Çin'e koronavirüsü zamanında ve detaylı bir şekilde bildirmedikleri için suçlamalarda bulunurken, farklı bir konuda aynı pozisyonda olduklarını fark etmiyorlar mı? Belki paylaşılan bilgiler sonrası Alman bir bilim insanı önemli bir gizemi çözecek ya da İngiliz uzay bilimci konuyu kimsenin düşünemediği bir şekilde yorumlayacak.



Bu da bir suç değil mi? Öte yandan nedense bu muhabbetin de Amerikan basınının ortamı karıştırma goygoyundan ibaret olduğunu düşünüyorum. Yoksa sen gerçek mi olduğunu düşünüyorsun!?

İ: Çin ve koronavirüs demişken, Biden yakın zamanda hastalığının kökeninin araştırılmasını isteyecekmiş, hatta Çin tepki gösterdi buna. Bir de hangi muhabbetin gerçekliğini diyorsun, tam anlamadım? Obama'nın James Corden'ın programında söyledikleri mi yoksa Bloomberg yazısı mı? Valla ikisi de gayet olası senaryolar bence. Obama şaka bir yana, o yayılan görüntüler gerçek ve açıklayamadığımız şeyler gibisinden bir açıklama yapıp, aslında topu taca atıyor. Ama hakikaten de olamaz mı böyle bir ihtimal? Belki de açıklayamıyorlar hakikaten? Bence bazen kendimizi biraz fazla abartıyoruz.

A: Ben de bugün okudum araştırma emrini. Haberlerde bütün bu olaylar başlamadan Çin'de hastaneye başvuran laboratuvar çalışanlarından bahsediyordu. Olaylar ilginçleşebilir. Asıl konumuz uzaylılar hakkında da benzer tavrı kendilerinden bekliyorum. İki olay da olası tabii. Açıklanamayan bazı verileri direkt uzayda başka bir yaşama bağlayabilir miyiz bilmiyorum ama umarım kendileri bizden üstün değildir (önce kendini koruyacaksın!). Obama da her siyasetçi gibi güzel çevirmiş muhabbeti. Olası ekonomik etkileriniyse bu kadar az parametreyle tartışmak mantıksız geliyor bana. Uzaylıların hangi maddelere sahip olduğu hakkında bilgi olmadan ya da onların yetenek kapasitelerini bilmeden yapılan bütün araştırmalar bir hikâyeden öteye geçmeyecektir. Aslında bu sonuca varmak da çok zor değil. Hepimiz bilimkurgu oyunları oynamış kişileriz :)

İ: Yani gelip bizi bulduklarına göre her türlü bizden üstün olacaklarını düşünüyorum :D Asıl soru barışçıl niyetlerle mi yoksa yayılmacı bir şiddetle mi karşımıza çıkacakları bence. İkincisi olursa muhtemelen bildiğimiz anlamda küresel ekonomi son bulur, ilk seçenekte de çok bu ekonomi sistemine dâhil olmak istemeyebilirler. Yani çok da analiz yazısı kasmaya değer mi şimdiden dediğin gibi, bence de değmez. Obama'ya dönecek olursak... Adam iyi laf salatası yapmış aynen ama yerinde olup incelemek isterdim gerçekten bu işlere ayrılmış bir tesis falan varsa. Bir de hakikaten dediğin gibi bilgiyi saklama durumu yoktur umarım. Belki ne bileyim halka değil de kendi seçtikleri başka milletlerden bilim insanlarına falan bilgi akış sağlıyorlardır, olamaz mı? İyi düşünelim iyi olsun :)

Çin Mars'a indi

İkinci ülke oldular

Çin aslında birçok yanıyla Black Mirror'da gördüğümüz şeyleri andıran pek çok şeyi, pratikte de uygulayan bir yermiş gibi görünüyor dışarıdan. Bu yüzden uzay yarışında da attığı her adım doğal olarak pek çok insanı endişelendiren bir hal alıyor. Şimdi de ABD'den sonra Mars'a başarıyla iniş yapan ikinci ülke oldular.

Hoş indiği bölge Utopia Planitia, bayağı düz ve iniş yapması çok da zor olmayan bir yer. Öyle ki NASA'nın Viking 2 aracı te 1976'da iniş gerçekleştirmişti buraya. Öte yandan bunca zamandır bunu gerçekleştiren ikinci ülke olmaları da bir şeyler ifade ediyor elbette.

İşin diğer detaylarına gelecek olursak araca ismini veren Zhurong, Çin mitolojisinde ateş tanrısıymış. Yüksek çözünürlüklü bir topoğrafya kamerasına da sahip olan araç 90 gün boyunca Mars toprağını ve atmosferini çalışacak. Bu arada bu haber vasıtasıyla 2022'de Rusya ve Avrupa Uzay Ajansının da Mars'a ortak bir araç yollama projesi olduğunu not düşeyim. ■ İhsan A.



Ingenuity'den bonus uçuşlar

Sürpriz bir altıncı uçuş

NASA'nın Perseverance isimli Mars aracıyla birlikte geçen yıl kızıl gezegene yolladığı bir de ufak, Ingenuity diye bir helikopter vardı. Aslında NASA bunu biraz daha teknolojilerini sergilemek için beş kere uçuralım havada düşüncesiyle tasarlamış. Hatta mühendisler her uçuşta biraz daha zorlamışlar keratayı ama helikopter bir türlü düşmemiş. Bunun üstüne kendisine daha önce hiçbir benzer araca nasip olmamış birtakım bonus uçuşlar gerçekleştirtmeye karar vermişler. Hiç de kolay olmayan inişler ve keşifler yapıyor olacak Ingenuity Mayıs ayı sonunda.



Acaba ileride eskiden Mars araçlarımız kaliteliydi, hemen bozulmazdı dedirtecek günler görür müyüz bilinmez ama şimdilik böyle bir sürpriz NASA'dakileri epey mutlu etmiştir, hem de bundan sonraki araştırmalar için cesaret verici olmuştur diye düşünüyorum. ■ İhsan A.

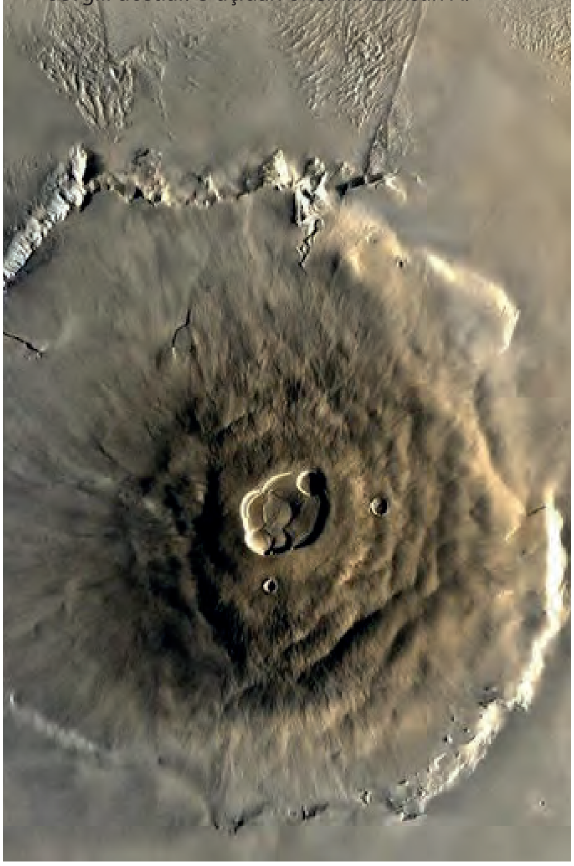
Mars'ta volkanlar hâlâ aktif olabilir

Az bildiklerimiz

Valla bunca yıldır Mars'la ilgili yazıp çiziyoruz ama aslında her yeni haber tekrar gösteriyor ki bu kızıl gezegende ne olup bittiğini öğrenmeye hâlâ uzağız yahut daha doğru bir tabirle, hâlâ bilmediğimiz çok şey var. Mesela bugüne kadar 4-5 milyar yıl önce Mars'ta ciddi bir volkanik aktivite olduğunu biliyorduk ama son 50 bin yılda gerçekleşen yakın zamanlı bir patlama olduğundan haberdar değildik. İşte bu ay böyle bir ihtimal belirmiş.

Mayıs ayında yayınlanan bir araştırmaya göre Mars'taki Elysium Planitia ovasında karanlık bir katman tespit edilmiş. Araştırmanın başındaki isim olan David Horvath bu katmanın kül ve taştan oluşan ince bir tabaka olduğunu düşünüyor ki tepeden görülebilen bir çatlak/yırtık da tespit edilmiş. Öte yandan bahsi geçen yer Mars'ta şu an dolaşan InSight'tan da çok uzak değil, aracın indiği yere 1600 km uzaklıktaymış burası.

E tabii diyeceksiniz ki ne anlamı var bu olası keşfin? Bu ve bunun gibi son zamanlarda duyduğumuz pek çok gelişme aslında Mars'ın sandığımız kadar "ölü" olmadığını kanıtlıyor bizlere sevgili dostlar. O açıdan önemli. ■ İhsan A.



Kripto şoklar

Bir varmış, bir yokmuş!

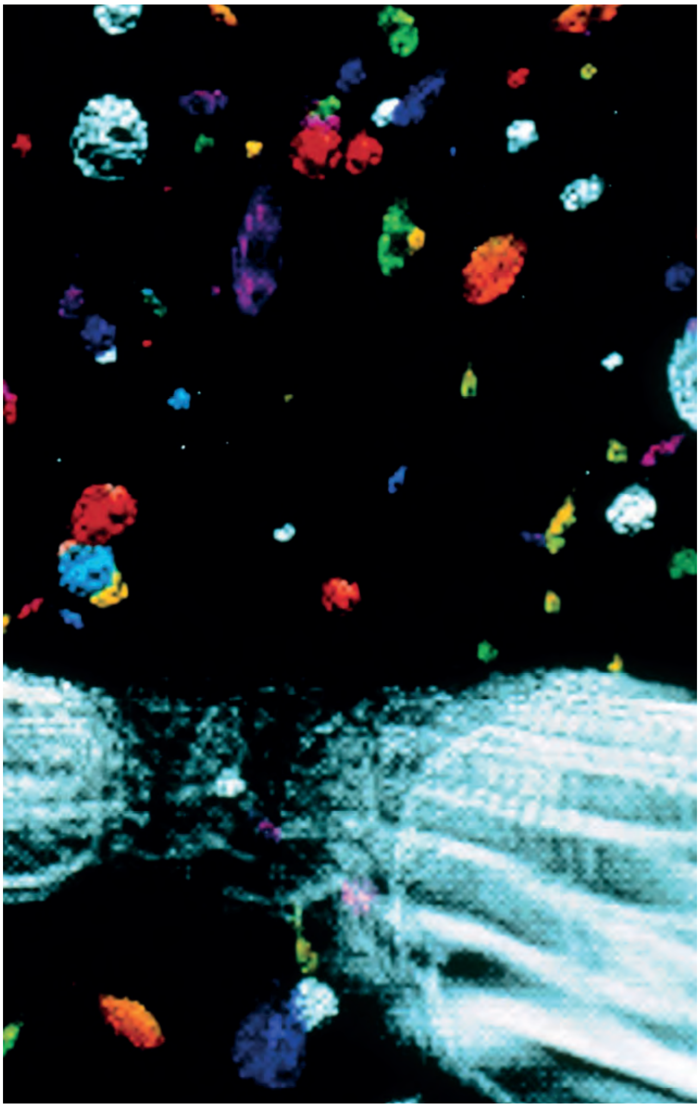
Azıcık ekonomi bilgimle kripto para dünyasının ne kadar korkutucu olduğunu yazdığım satırların üzerinden çok kısa süre geçmedi ki bütün sosyal medya bir hevesle kripto para yatırımı yapanların içinde bulunduğu hali anlatan espri dolu paylaşımlarla doldu taştı. İşin geyik yönü komik olabilir, ancak deneyimli deneyimsiz birçok yatırımcının inanılmaz kayıplar yaşadığı ortam ve sonuçları hakkında iyi şeyler söylemek zorlaşıyor.

Yaptığı sosyal medya paylaşımlarıyla kripto paralara çok katkıda bulunmuş Elon Musk'ın kripto para madenciliğinin doğaya verdiği zararı önemsemeye başlaması ve Tesla'nın bu konudan uzak duracağını açıklaması bunlardan bir tanesi (bknz. Voleyi vurup kaçanlarda bugün).

Kimi ülkelerin kendi kripto para birimlerini oluşturacağını belirttikleri bir dönemde, önemli ülkelerin bu paraların değerlerinin değişkenliği üzerine homurdanmalarından yola çıkarak çeşitli kısıtlamalar getireceği konuşulurken ilk adımı atan Çin özellikle bu büyük kayıpların sorumlusu diyebiliriz. Çok büyük bir olası hacmi kaybeden kripto para dünyasının Çin'in finans kuruluşlarında işlemlerini yasaklaması çok büyük bir sıkıntı.

1 trilyon dolar değerinde rekor günlük düşüşün yanı sıra son birkaç hafta içinde yatırımcıların şoka uğratan kripto para dünyası darbe üstüne darbe yemeye devam edeceğe benziyor. Öte yandan kimi yatırımcıların hâlâ inandıklarını belirtmesi merak uyandırıcı. ■ Ares





Big Bang'in ilk mikrosaniyesi

C4 kurup mu patlatmışlar?

CERN'de yapılan çalışma sonrasında Büyük Hadron Çarpıştırıcısı'yla yaratılan kuark-gluon plazması incelendi. İlk defa incelenen bu durumun bilim açısından önemini kuark-gluon plazmasının Büyük Patlama'nın ilk mikrosaniyesi içerisinde görünmesiyle bağlantılı olduğunu söyleyerek açıklayabiliriz.

Çarpıştırıcının plazmadaki iyonları ışık hızına yakın bir hızla ayırması, plazmanın kendi maddesinden atomları oluşturan yapı taşlarına dönüşmesini gözlemlemeyi sağladığı belirtiliyor. Şimdiye kadar bilinen bütün maddelerden farklı bir durumun olması şaşırtıcı bir gelişme. Araştırma ekibinin yaptığı açıklamaya göre, geliştirdikleri algoritmanın parçacıkların topluca genişlemesini analiz edebilecek olması çok önemli.

Her keşfin bizi Büyük Patlama'ya biraz daha yaklaştırdığını vurgulayan ekip bütün bu çalışmanın 20 yıllık geçmişe dayandığını belirterek aslında araştırılan bu konuların ne kadar gizemli ve bilinmezlerle dolu olduğu konusunda bize ipucu veriyor. ■ Ares

Yeni keşfedilen BRI 1335-0417 galaksisi, bugüne kadar keşfedilmiş en yaşlı spiral galaksi unvanını aldı.



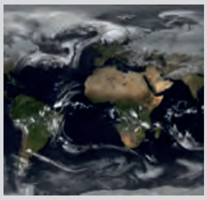
Telif dostu Starlink

En azından bir şeyler deniyor

İnternet dünyasının korsana karşı savaşı her zaman karmaşık olmuştur. Bir tarafta bütün teknik yeteneğini sanal Robin Hood'luk yaparak insanları sevindirmeye çalışan ya da bu iş üzerinden ciddi paralar kazananların desteklediği korsan içerik paylaşım "özgürlüğü". Diğer tarafta içeriklerini ve telif haklarını korumaya çalışan, emeklerinin ve işlerinin haksız yere elde edilmesi sonucu olası maddi kayıplar yaşayan "üreticiler".

Her adımı inanılmaz şeffaf olduğu için Dünya genelinde örnek gösterilen Elon Musk, bu konuda da haklıdan yana taraf olduğunu gösteren kararlar almaya devam ediyor. SpaceX şirketinin ürünü olan Starlink uydu internet servisi korsan içerik indirildiğini fark ettiğinde o kişinin internet bağlantısını kesmeyi planlıyor. Bir reddit kullanıcısının açıklaması ve arkasından torrent üzerinden indirdiği bir içerik sonrası ilk uyarı yazısıyla karşılaşması güzel bir adım olsa da en basitinden IP bilgisini saklamayı başaran iyi bir VPN servisiyle kullanıldığında Starlink sisteminin nasıl bir tepki vereceği belirsiz. ■ Ares

VİDEO haber



→2020 yılı kelimenin tam anlamıyla epey bir fırtınalı geçmiş, inanmazsanız buyurun şu 10 dk'lık videoya: **tinyurl.com/ogz-164-firtina**



→Jetpack soran olmuş muydu: **tinyurl.com/ogz-164-jetpack**

Güneşli günler

NASA Güneş turunda

NASA bu sefer de Güneş'e gözünü dikmiş durumda. Yaklaşık bir araba büyüklüğündeki Parker Solar Probe isimli uzay aracının Güneş'e yaklaşma konusunda sınırları zorlaması planlanıyor. 530 bin km/s hızı sayesinde insan tarafından geliştirilen en hızlı obje olma rekorunu ele geçirecek Parker Solar Probe, yine kendisine ait olan Güneş'e en yakın olma rekorunu yakın zamanda kırdı.

Uzun süredir yolculuğuna devam eden uzay aracının şimdiye kadar Güneş'e yaklaştığı en yakın noktayı geçerek ona "dokunduğunu" söyleyebilecek kadar sıcak atmosferiyle etkileşime girdi. Venüs'ün yerçekiminden yararlanarak planlanan yörüngesinde tutunmayı başaran Parker Solar Probe, NASA'ya şimdiye kadar ulaşılmamış bilgileri yolladı. ■ Ares







JBL QUANTUM ONE

Hepsine hükmedecek bir kulaklık

Oyuncu kulaklılarına baktığınızda karşınıza inanılmaz sayıda alternatif çıkıyor. Şu an ülkemizde çok rahat 500 model vardır piyasada, inanın bunların yarısının markasını daha önce duymamışımdır. Ama ilginç olan bu kalabalık içindeki iyi markaların dahi çoğunun kökü ya fare üretmekten gelir ya bellek ya da anakart. Herhalde uzmanlık alanı ses olup da oyun alanına girmiş bir Sennheiser var, onlar da ses kalitesi harika olsa da fonksiyondan yoksun az sayıda modelle o kadar iddiasızlar ki...

Şimdi bu değişiyor çünkü ses ve kulaklık konusunda en iyi bilinen markalardan JBL nihayet oyuncu kulaklığı işine giriyor. JBL'in Quantum adını verdiği bu yeni seride tam sekiz ayrı model var ve bugüne dek oyuncu kulaklıklarında gördüğümüz özelliklerin, teknolojilerin hepsini ve hatta hiç aklımıza gelmeyecek yeni teknolojileri kullanıyorlar.

Ailenin büyüğünden başlayalım

Ben bugün bu sekiz modelden en üst seviye olan Quantum One'ı inceleyeceğim. Bu özellikle eSpor ve rekabetçi oyunları hedefleyen bir kulaklık. Kutusundan çıkarıp elinize aldığınızda tasarımı size iddiasını hissettiriyor. Hele USB'den bilgisayarınıza takıp dört bir yanını saran RGB'leri ateşlediniz mi Quantum One'ın mütevazilikle ilgisi olmadığını anlıyorsunuz.

Quantum One'ın içindeki 50mm'lik Neodimyum hoparlörler inanılmaz ses veriyor. Ses kalitesi olarak bu seviyeye çıkan oyuncu kulaklıkları iki elin parmaklarını geçmez. Ses çok zengin, doygun ve çok geniş bir tepki aralığı var (20Hz - 40Khz). Özellikle kaliteli bir mikrofon veya enstrüman kaydı dinlerken en ufak detayları dahi duyabildiğinizi fark ediyorsunuz. Beraberinde gelen yazılımında detaylı bir ekolayzır da var, böylece tonlarını dilediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz, ben doğal tonları severim ama bol bass sevenleri fazlasıyla mutlu edecek kadar da derinlere iniyor sesi.

Quantum One'ı PC'ye bağladığınız USB kablo üzerinde fazladan bir kontrol ünitesi bulunuyor. Bu genişçe çevirmeli düğme sizin ses seviyesini Discord ve oyun sesi arasında değiştirmenizi sağlıyor. Mesela Discord'da gereksiz bir muhabbet var ve siz oyuna odaklanmak istiyorsunuz, sesi komple oyuna veriyorsunuz. Veya oyunda olan bir şey yok ama Discord'da önemli bir muhabbet var, oyun sesini indirip oraya odaklanıyorsunuz.

Gelelim Quantum One'ın belki de en yenilikçi teknolojisi, "hareket duyarlı poziyonel ses" özelliğine. JBL'in Quantum Sphere 360 adını verdiği bu teknoloji sizi saran çevresel sesin, kafanızın açısına göre değişmesini sağlıyor. Ürüne eklenen accelerometer, yani ivmeölçer siz kafanızı çevirdiğinizde hareketlerinizi çok net olarak algılıyor ve çevresel seslerin pozisyonlarını buna göre değiştiriyor. Bu alışmayanlar için kafa karıştırıcı olabilir çünkü biz sesi ekranı baz alarak adresleriz, Quantum Sphere 360'la birlikte sizin tekrar sesi kendinize göre adreslemeye alışmanız gerekiyor.

Kulak içinde mikrofon mu olur?

Diğer bir "hadi canım bu da ne" diyeceğiniz özellik Quantum One'ın kalibrasyonu. Biliyorsunuz kulak yapısına ve bulunduğunuz çevreye göre de bağlı olarak; insandan insana ses ayarları çok değişebiliyor. Bu ince ayarları yapabilmek için Quantum One bir kulak içi mikrofonla geliyor. Bakın kulak içi kulaklık değil, mikrofon diyorum. Siz bu mikrofonu kulağınıza takıp, üzerine Quantum One'ı takıyorsunuz ve kalibrasyonu çalıştırdığınızda yazılım sizi yönlendirerek kalibrasyonu yapıyor. Bu sırada Quantum One tam olarak kulağınızın içindeki sesi duyabildiği için de doğru ve ince ayar çekebiliyor.

Tüm bunların üzerine, Quantum One'da aktif gürültü engelleme de var. Yani oyun oynadığınız alanda genel bir gürültü varsa, mesela ev arkadaşınız TV izliyorsa, yakınızdan geçen yol varsa, bunları negatif sesle ortadan kaldırıp sizin oyunu temiz sessiz bir ortamdaymışçasına oynamanızı sağlıyor.

Ama JBL'in bence bu ilk denemesinde asıl başardığı şey tüm bu yenilikçi özellikleri bir ürüne doldururken, temel değerleri de es geçmemiş olması. Ebadına göre hafif ama sağlam yapısı, çok geniş ve yumuşak kulaklıkları, taç kısmındaki ekstra yastıklarıyla uzun süre rahatça kullanabileceğiniz ergonomik bir kulaklık bu. Çıkarılabilir boom mikrofonu hem düzgün pozisyon alıyor hem de iyi ses veriyor. Yazılımı üzerinden her şeyi çok rahatça yapabiliyorsunuz, hatta RGB ayarı konusunda ilk defa bu kadar şık ve anlamlı bir profil yapısı görüyorum bir oyuncu ekipmanında. Bu özellikleri uzun uzun anlatmak istiyorum ama cidden yerim o kadar dar ki içim parçalanıyor.

Elbette Quantum One'ın fiyatından da yakınabiliriz, ama bence 2.150TL'lik fiyatını fazlasıyla hak ediyor. Hatta piyasadaki tüm büyük markaların en pahalı modellerinden ucuz. Üst seviye oyuncu kulaklıklarında şu an Quantum One'la aşık atabilecek bir rakip ben bilmiyorum. Belki alternatif olarak kablosuz modeli Quantum 800'ü tercih edebilirim, çünkü 1.700TL'lik fiyata bu özelliklerin birçoğunu veriyor. ■ **Tuğbek**

JBL QUANTUM 50



Küçük kulaklıklar, yani kulak içi kulaklıklar, oyuncu ürünlerinde çok karşımıza çıkmıyor. Bunun sebebi PC kulaklıklarına göre hem ses kalitelerinin daha zayıf olması hem de uzun süre kullandığınızda kulaklarınızı yorması. Bu yüzden çok ihmal edilen, çok ürün geliştirilmeyen bir alan ve piyasadaki alternatiflere bakınca müzik kulaklıklarından pek farklarının olmadığını görüyorsunuz. JBL yeni kulaklık ailesi Quantum'la bu alana da el atıyor. Bu yeni serinin en üst seviyesini incelemiştik, gelin bir de en küçük kardeşe bakalım.

Quantum 50'de ilk fark edeceğiniz şey oldukça geniş bir çapı olduğu. Kulağınızda kaybolan küçük kulaklıklardan değil. Bunun sebebi içinde 8.6mm'lik, kulak içi bir kulaklık için oldukça büyük hoparlörleri olması. Büyük hoparlörlerin daha zengin ses anlamına geldiğini tahmin edebiliyoruz ama sonuç benim de beklediğimden iyi çıktı açıkçası. Özellikle frekans genişliği ve bass'larda çok net hissediyorsunuz farkı. Quantum 50'nin ses kalitesi olarak orta seviye PC kulaklıklarıyla yarışabilecek seviyede olduğunu söyleyebilirim.

Ses kalitesinin yanı sıra Quantum 50'nin tasarımında da oyunculara yönelik ince dokunuşlar var. Mesela kulağınızda oldukça sağlam duruyor, normal kulaklıklar gibi zırt pırt düşmüyor. Ayrıca sıradan bir kulak içi kulaklığa göre daha rahat ve uzun süre kullanılır olduğunu da söyleyebilirim.

Quantum 50'nin kablosu örme, bu sayede hem dolanıp kalmıyor hem de sıradan kulaklıklara göre daha sağlam. Kablosunun üzerinde bir kontrol ünitesi var. Bu ses ayarı yapmanızı ve mikrofonu kapamanızı sağlıyor, ayrıca üzerinde akıllı telefonlar için bir aksiyon tuşu da var. Ama bu kontrol ünitesinin üzerinde bir mikrofon yok. Geliyoruz burada Quantum 50'nin en beğendiğim özelliğine. Bu kulak içi kulaklıklarda tüm kontroller ve mikrofon tek ünitedir biliyorsunuz. Eğer bu tek ünite kablonun aşağısına doğruysa mikrofon ağzınızdan uzaklaşır, yok kulağınıza yakınsa bu sefer kontrol etmesi zorlaşır. JBL bu ikisini ayırarak hem ağzınıza yakın bir mikrofon, hem de rahat ulaşılan kontroller yaratmış. Bu kadar basit bir çözüm.

Kısacası JBL Quantum 50 kulak içi oyuncu kulaklıklarında çıtayı yükseltiyor. Ama yine de bilgisayar veya konsol başında uzun süre oyun oynamak için büyük bir kulaklığı tercih ederim. Diğer yandan sanal gerçeklik, telefon, tablet ve Switch'ten oyun oynarken kullanmak için ideal. ■ **Tuğbek**

TP-LINK ARCHER TX3000E

Geçen ay hatırlarsanız ilk defa bir Wi-Fi 6 router incelemiştim ve bu yeni standartla birlikte kalabalık ağların nasıl rahatlayacağından bahsetmiştim. Ama Wi-Fi 6'nın önemli bir sorunu var, o da Router'ınız desteklese bile çoğu cihazın henüz desteklemiyor olması. Mobil telefonlar, akıllı cihazlar ve konsollar için beklemek ve yeni ürünler destekledikçe Wi-Fi 6'ya geçmekten başka bir yol yok. Ama masaüstü bilgisayarlarınızı bugünden Wi-Fi 6'ya geçirebilirsiniz.

Ben geçen ay Wi-Fi 6'yı test ederken TP-Link'in TX3000E kartını kullandım. Bu küçük PCIe kartını anakartınızın herhangi bir slotuna takabiliyorsunuz. Elbette anakartınızın kitapçığından hangi PCIe slotlarının paylaşımlı olduğuna bakın ki diğer cihazlarınız etkilenmesin. Ama aksi takdirde Wi-Fi 6'nın ihtiyaç duyduğu veriyolu PCIe için düşük olduğundan bir sıkıntı yaşamıyorsunuz.

TP-Link TX3000E'nin güzel yanı beraberinde oldukça şık ve güçlü bir antenle gelmesi. Aslına bakarsanız bu tek bir ünite içinde çift anten ve TX3000E'ye iki ayrı kabloyla bağlanıyor. Eğer bilgisayarınızı Wi-Fi'la internete bağlıyorsanız ve bağlantı kalitenizden memnun değilseniz bu güçlü anten derdinize deva olabilir. Anakart üzerindeki antenlerden çok daha güçlü olduğu kesin, üstelik kasanızdan uzaklaştırdıkça kasanın sinyal engellemesinden de uzaklaşmış oluyorsunuz. Biliyorsunuz Wi-Fi antenleri yakınlarında büyük metal cisimler olmasını sevmez.

Elbette çoğu kablosuz ağ bağdaştırıcısında olduğu gibi TX3000E'yle birlikte Bluetooth bağlantısı da geliyor. Üstelik en yeni standart olan Bluetooth 5.0'ı destekliyor ürün. Böylece her türlü kablosuz bağlantı ihtiyacınızı karşılamış oluyorsunuz. Tüm bunların kurulumu da oldukça basit. Kartı yuvasına takıp bilgisayarı açınca her şey otomatik tanınıp yükleniyor ve çalışır hale geliyor. Sizin herhangi bir kurulum, ayar uğraşmanız gerekmiyor.

Eğer masaüstü bilgisayarınızı kablosuz ağa bağlama ihtiyacınız varsa TP-Link TX3000E her türlü ihtiyacınızı karşılayacak dört dörtlük bir ürün. Çoğu online mağazada 600-650TL arasına bulabilirsiniz. ■ **Tuğbek**





RAZER WOLVERINE V2

9. seri kontrolcüler dururken Wolverine mi?

Ben Xbox kontrolcülerinin tasarımlarını cidden aşırı iyi buluyorum. Nesiller arasında ayrım da yapmıyorum açıkçası. Elimde 3 tane Xbox 360, iki tane Xbox One, bir tane de Xbox Series kontrolcüsü var ve inanın hepsini de aynı keyifle kullanıyorum. Hatta aksiyon oyunlarında elim eskimişliğine daha alışık olduğu için en emektar X360 kontrolcümü kullanıp duruyorum.

Böyle spesifik bir alışkanlığa sahip bir adam olarak aslında Razer Wolverine V2 ilk bakışta tam da koleksiyonuma layık bir kontrolcü gibi görünüyordu. Sonuçta bu da bir Xbox Series (ve PC) kontrolcüsü olduğu için aynı asimetrik analog kol yerleşimi de dâhil olmak üzere klasik Xbox çizgilerini koruyor. Ekstra düğmeleriyle, yeni özellikleriyle oyun deneyimini bir adım daha ileriye taşıyacak mı diye gerçekten çok merak ediyordum ama bu konuda kararsız kaldığımı söylemeliyim.

Önce hemen önceki versiyonlardan farklarından bahsedeyim. Bir kere ekstra düğme sayısı daha az, Bumper ve Shoulder düğmelerinin yanındaki ekstra düğme korunmuş ama alt kısımdakiler kaldırılmış. Bence doğru bir hamle. Ultimate'te aşağıda 4 ekstra düğme vardı, bu kadar düğmeye gerek var mı, o zaten ayrıca tartışılır.

Aydınlatma şeridi Xbox düğmesinin etrafından kaldırılıp griplerle gövde arasına kaydırılmış ve bu hali kesinlikle daha şık duruyor. Ultimate versiyonunda gövdede yer alan ekstra dört düğme de yok (mikrofon vs. düğmeleri), bu da iyi bir karar çünkü görüntüyü çok bozuyordu bence.

Yani tasarım açısından bu bakımlardan son derece doğru kararlar verilmiş. Aksiyon düğmeleri (X, B, Y, A) ve D-Pad mecha-tactile tuş anahtarı kullanıyor ve hem basış hissi hem de ses geribildirimi gayet hoş ama çıt çıt sesleri belki bazılarına biraz fazla tiz gelebilir.

Kontrolcünün alt kısmında Hair Trigger modunu açan iki tane kaydırma düğmesi var, bunlar sayesinde tetik düğmelerinin hassasiyetini tavan yaptırabiliyorsunuz. Bu da bazı oyunlarda çok işe yarayan bir özellik olarak artı hanesine yazılıyor.

Ancak bu noktaya kadar gayet başarılı olan tasarım tercihleri, iş Görünüm ve Menü düğmelerine gelince değişiyor. Hangi akla hizmet bu iki düğmeyi çapraz biçimde, Xbox düğmesinin iki yanına konumlandırdıklarını anlamadım. Hem başparmakların sol analog kol ve aksiyon düğmelerinden kat etmesi gereken mesafe artmış, hem de ortaya rahatsız edici bir ergonomi çıkmış (sol düğmeye basmak için analog kolun üzerinden geçmek gerekiyor resmen). Buna bir de kontrolcünün Series X kontrolcüsünden daha geniş olduğuna ve sol analog ile aksiyon düğmeleri arasındaki mesafenin artışını eklersek Series X (veya önceki nesil) kontrolcülerden Wolverine'e geçişin ele oturuş anlamında pek kolay olmadığını söylemek zorundayım. Eğer eliniz genişse muhtemelen Wolverine'le çok rahat edebilirsiniz ama diğer türlü alışmanız biraz zaman alacaktır.

Ama bu saydığım iki tasarım tercihini bir kenara bırakırsak buram buram kalite kokan bir kontrolcü Wolverine V2. Bana mısın demeden yıllarca kullanılabilecek kadar da sağlam duruyor, yeter ki eliniz alışsın.
■ **Eser**

RAZER HUNTSMAN V2 ANALOG

104 tuşlu bir gamepad

Razer'ın klavyelerinde neden analog tuşlar denemediğini uzun süre merak etmiştim. Sonuçta Tartarus Pro Keypad 2019 yılında çıkmıştı ve tamamen analog tuşlara sahipti. Ama bu konuda biraz yavaş davrandıklarını söylemek lazım; Wooting One, Steelseries Apex Pro, Cooler Master MK850 gibi analog klavyeler çoktan oyuncularla buluşmuştu.

Razer'sa analog tuşları ilk olarak Huntsman serisinde denemeye karar vermiş. Huntsman bence son derece başarılı bir klavye serisi, tasarımı Blackwidow'a bir hayli benziyor zaten. Ama Razer'ın ilginç bir alışkanlığı var, her seferinde bazı şeyleri geliştirip bazı şeyleri de geriye atıyorlar. O yüzden bir türlü "işte bunu 10 numara cihaz" demek mümkün olmuyor.

Öncelikle şu analog tuşlardan başlayayım. Aynı gamepad'lerde olduğu gibi basış noktasını kademeli olarak seçebildiğiniz cins tuşlar bunlar. Yani tuşa azıcık basınca yürüme, biraz daha basınca koşma fonksiyonu gibi avantajlarından faydalanabiliyorsunuz. Buna ek olarak her bir tuşun kaç mm basışta çalışacağını ayrı ayrı belirleyebiliyor, tek bir tuşa iki farklı basış noktasında iki farklı işlev atayabiliyorsunuz. Örneğin C tuşuna yarım basınca çömel, tam basınca yere yat komutu verebilirsiniz. Ya da G tuşuna az basınca el bombasını seç, tam basınca fırlat komutunu vermek çocuk oyuncağı. Bu da dilediğiniz takdirde klavyenizi bir gamepad gibi kullanmanızı sağlıyor. Zaten PC de klavyeyi aynı zamanda bir gamepad olarak tanıyor ve tüm oyunlarda bu artılardan faydalanmanızı sağlıyor.

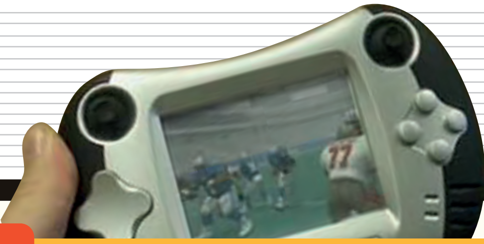
Klavyenin geri kalan tüm işlevleri Huntsman Elite'le neredeyse aynı diyebilirim, yani ayrıca değinilmesi gereken tek özellik tuşların analog olması.

Huntsman V2'de bazı BlackWidow'larda olduğu gibi klavyenin sol yanına USB portu eklenmiş, ama bu yüzden klavyeden iki tane kablo çıkıyor artık ve bu da çirkin bir görüntü yaratıyor. Halbuki Blackwidow Elite'te tek kablo çıkıyor, sonra ikiye ayrılıyordu. Bu kablolardan biri USB3.0, diğeriyse Type-C. Eğer anakartınızda Type-C girişi yoksa kutunun içinden adaptör de çıkıyor neyse ki. Hem kablo fazlalığı hem de artık çoğu modelde bulunan kablo kanallarının olmaması (tek çıkış yeri klavyenin sol üstü) bana geri atılmış bir adım gibi geldi.

Klavyenin Chroma aydınlatması da tuşlarının altında geniş hazne bulunan Ornata veya Cynosa gibi modellere göre biraz zayıf kalıyor, çünkü ışığın yansıyacağı ve dağılacağı bölge sayısı daha az. Yani görsellerdeki gibi müthiş ışıl ışıl, rengarenk bir aydınlatma bekliyorsanız hafiften hayal kırıklığı yaşayabilirsiniz. Bir de kullanılan tuşlar doubleshot PBT olmasına rağmen bendeki klavyede bazı tuşların şeffaf olması gereken kısımlarında siyah lekeler var, bu da maalesef bazı harflerdeki ışığın tam yansımamasına neden oluyor.

Huntsman V2 Analog'un kullanımı inanılmaz rahat, kullanılan bilek desteği cidden çok üst seviyede kaliteli. Tuş sesi de oldukça doyurucu ama sessiz klavyelerden geliyorsanız alışması biraz zaman alıyor tabii ki. Ancak bir diğer üst seviye klavye Huntsman Elite'in 200$ olduğunu düşünürsek sadece analog tuşlar için üzerine 50$ daha eklenmiş olması Huntsman V2 Analog'u gerçekten de çok pahalı bir zevk objesi haline dönüştürmüş. Huntsman V2 Analog Razer'ın en iyi klavyesi değil belki, ama çok iyi bir klavye olduğunu söyleyebilirim. Gerisi tamamen sizin bütçenize kalmış. ■ **Eser**







Piksel Günlükleri

HOLLYWOOD AKSİYONU

Daha önce oynadınız mı bilmiyorum ama Medal of Honor: Rising Sun serinin düşük notlu ve en sevilmeyen oyunlarından biridir. Lakin aynı zamanda öykü modunu iki kişi beraber oynayabileceğiniz de tek oyunudur. Biz de split screen co-op oyunları çok sevdiğimiz için eşimle birlikte bu oyunun Gamecube versiyonunu oynuyorduk.

Bölümün adı neydi hatırlamıyorum, böyle şehirde geçen bir turdu. Ben bir binanın içinde savaşarak ilerliyorum, eşim de yakın bir binanın çatısından yerdeki düşmanlara ateş açıyor. Tabii ben her zaman olduğu gibi kendimi gene tamamen oyuna kaptırmış durumdayım ve elimdeki silahın artık tamamen boş olduğundan habersizim.

Derken karşıma bir düşman çıkıyor ve aptallığımın farkına ancak boş silahımdan gelen klik sesiyle varabiliyorum. Ayrıca ölmek üzereyim ve bu öyle modern oyunlardaki gibi bir köşede soluklanınca iyileştiğiniz savaş oyunlarından değil, illa ki ilkyardım çantası bulmanız gerekiyor. Düşman askeri silahını doğrultuyor ve ben son duamı ediyorum.

O anda düşmanın yanındaki pencereden bir kurşun içeri girerek düşmanı tam kafasından mıhlıyor. Mucizevi bir şekilde kurtuluyorum. Tam Hollywood savaş filmlerindeki sahneler gibi. Meğerse eşim içine düştüğüm durumu fark etmiş ve bulunduğu çatıdan ateş ederek tam anlamıyla hayatımı kurtarmış.

O gün bugündür klişe savaş sahneleri izlediğim zaman iki kez düşünüyorum. Zira gerçekten yaşanabiliyor bunlar. ■ EMRE S.

KONSOL

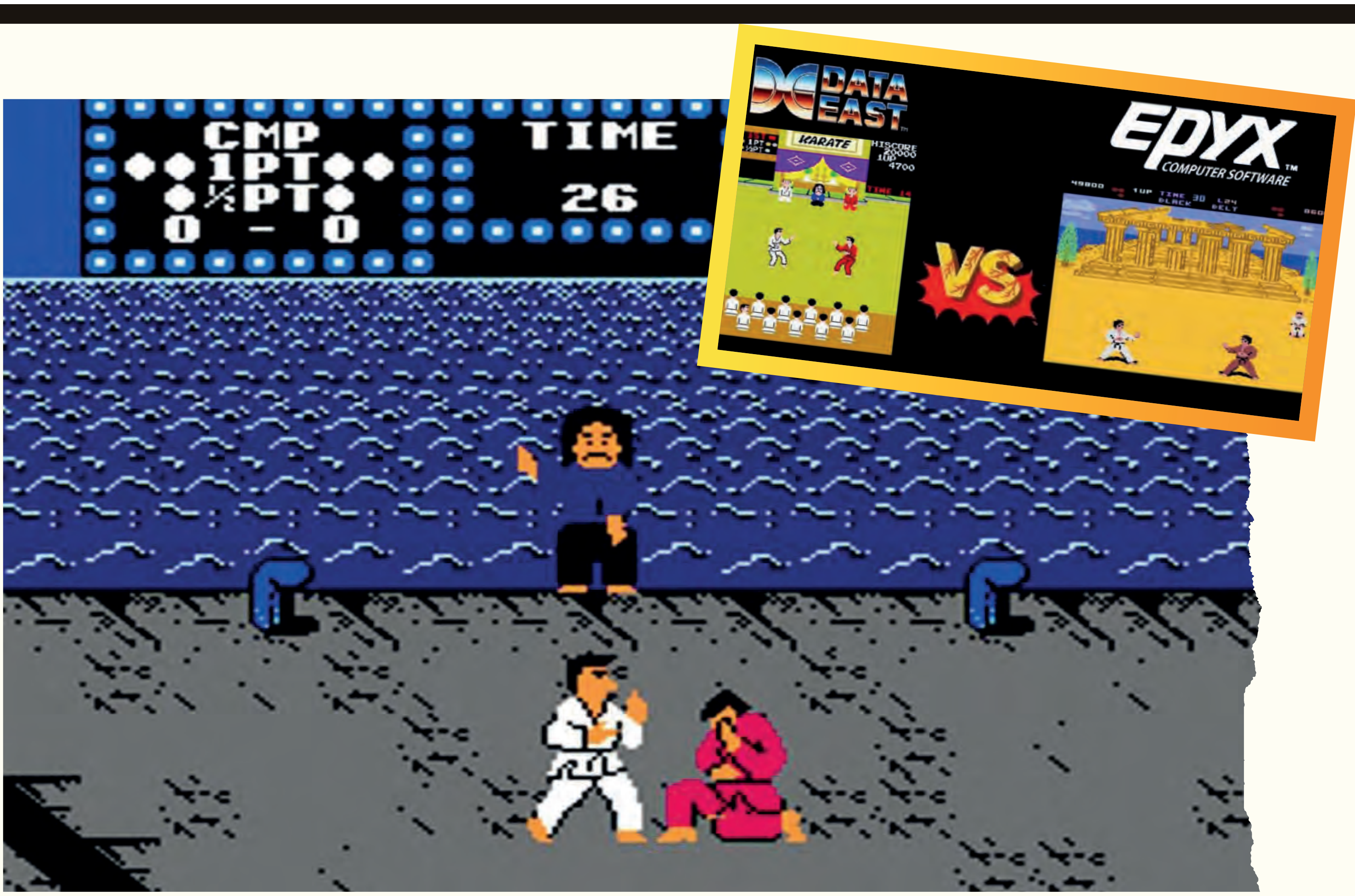
ERICSSON RED JADE

Nintendo'nun Gameboy serisiyle taşınabilir oyunlarda elde ettiği başarı aralarında telefon üreticilerinin de olduğu birçok firmayı da bu alana çekmişti. Bunlardan en ünlüsü de Nokia'nın N-Gage denemesi olmuş fakat büyük bir hayal kırıklığıyla sonuçlanmıştı bildiğiniz üzere. Buna rağmen Ericsson da bu pazardaki ilk atılımını yapmaya hazırlanıyordu.

Lakin Ericsson oyunun oynanabilir bir telefon değil, direkt olarak taşınabilir bir konsol yapmayı planlıyordu Nokia'dan farklı olarak. Hatta bunun için Sega ve Sony'e partner olma teklifi götürdüler fakat olumlu cevap alamadılar. Bunun üzerine Red Jade isimli bu proje için de tam 10 milyon dolarlık bir bütçe ayırıp 2002 yılında piyasaya sürme hayaliyle kendi başlarına geliştirmeye başladılar.

Red Jade grafik olarak PS1 / N64'le denk olacak, kablosuz bağlantı, PDA, GPS, internet bağlantısı, mp3, divx desteği içeren hayli güçlü bir konsol olacaktı. Lakin taşınabilir konsol olsa da isteyenler aynı zamanda cep telefonu olarak da kullanabilecekti. Hatta konsolun Quake 3'ü bile kaldırdığı söyleniyor.

Ne var ki o 2000'ler Ericsson için iyi gitmiyor, firma tıpkı Nokia gibi değişen telefon pazarına uyum sağlamakta zorlanıyordu. Firma 2001'in başından itibaren maddi bir buhrana girdi ve binlerce kişiyi işten çıkarmak zorunda kaldı. Tabii firmadaki bu küçülme tahmin edeceğiniz üzere Red Jade projesinin de sonu anlamına geliyordu. Sadece birkaç adet üretilen prototip haricinde konsol tarihinin tozlu sayfalarına karıştı gitti zaten. ■ EMRE S.



DATA EAST VS EPYX DAVASI

Çalıntı mı? Esin kaynağı mı?

Sen Bu Oyunu Bilmezsin köşesinde popüler oyunlara büyük benzerlikler gösteren pek çok oyun önerdim bildiğiniz üzere. Ne var ki video oyunlarının birbiriyle benzerlik göstermesi 80'lerin sonlarına kadar direkt çalmak olarak görülüyordu. Bu ay da size bu bakış açısına yön veren çok önemli bir davadan bahsedeceğim.

Data East'in ünlü Karate Champ oyununu bilirsiniz. Hani şu dövüş oyunlarının atası olarak görülen, farklı tekniklerle birebir kapışma konseptinin temelini atan 1984 yapımı oyun. Bu oyunun başarısının tadını çıkardığı dönemde System 3 firması da Karate Champ'le benzerlik gösteren International Karate'yi çıkartmıştı. Ne var ki Data East bu benzerliğin farkına ancak Epyx firması oyunun lisans haklarını alıp World Karate Championship adı altında Amerika'da çıkarttığı zaman varacaktı.

Data East iki oyun arasında ciddi benzerlikler olduğunu fark etti. Çizim tarzı hayli birbirine benzeyen biri kırmızı, öteki beyaz kıyafet giymiş iki karateci kapışıyor, benzer hareketler yaparak puan almaya çalışıyor, hatta hakemler bile benzerlik gösteriyordu. Bunu kendilerine karşı yapılmış bir telif ihlali olarak gören firma da 1986 yılında Epyx'e dava açtı.

Dava birkaç ay içinde sonuçlandı ve mahkeme Data East'in lehine karar verdi. Bu karara göre piyasadaki bütün World Karate Championship kopyaları (oyunculara satılanlar da dâhil) toplatılacak ve oyunun satışı yasaklanacaktı. Nitekim Epyx bu karardan memnun değildi ve yaptıklarının çalmak ya da telif hakkı ihlali değil, sadece esinlenmek olduğu konusunda ısrar ediyorlardı. Nihayetinde davayı kendi argümanlarıyla birlikte temyize taşıdılar.

Davayı inceleyen jüri iki oyun arasında toplam 15 maddede benzerlik olduğuna karar verdi. Lakin jüriye göre iki oyunun benzerlik gösterdiği maddeler olmadan bir karate oyunu yapmak mümkün değildi ve hiçbir firma da koskoca bir sporu tekeline alamazdı. Nihayetinde de kararı sürpriz şekilde bu sefer Epyx'in lehine olacak şekilde bozdular. Keza bu dava aynı zamanda video oyunları tarihinde savunma tarafının kazandığı da ilk dava olacaktı.

Peki bu davanın bu şekilde sonuçlanmasının video oyunları tarihi için önemi nedir? Bu dava ile bir türü oluşturan mekaniklerin hiçbir oyun ya da firmanın tekeline alınamayacağı anlaşılmış oldu. Şöyle ki, içinde zıplama olan ilk oyunun kendinden sonra gelen ve zıplama içeren her oyuna "zıplamayı ilk biz kullandık, telif hakkımızı ihlal ediyorlar" diye dava açtığını düşünsenize?

Unutmadan şunu da ekleyeyim, bu olaydan yaklaşık 10 sene sonra Capcom da "Fighter's History oyunu Street Fighter 2'den çalıntıdır" diye Data East'e dava açacak, lakin Data East kaybettiği bu davayı da emsal göstererek davayı kazanacaktı.
■ EMRE S.



Kuryeye zeval olmaz

ONUR KAYA

Bugüne dek Son Jeton'a yazdığım oyunların her bir tanesi, ortaokul dönemimde çıkmıştı. Bu aysa kendi yaşlılığımla yüzleşmeye, lise dönemimde ortamları kasıp kavurmuş bir oyun yazıp "lan bu çıkalı 10.5 sene mi olmuş?" diye diye dövünmeye geldim. Obsidian'ın, Bethesda kurallarıyla Bethesda'dan iyi oynadığı oyunu, modern Fallout'ların tartışmasız en iyisi New Vegas'ı anmaya geldim. Var mı itirazı olan?

Sene 2010. O zamanlar Obsidian falan bilmiyorum, hâlbuki Neverwinter Nights 2 oynamış ve çok beğenmişim ama TES IV: Oblivion'ın açık dünyasıyla üzerimde bıraktığı etkiyi de bırakamamış. O sebeple Obsidian ile Bethesda'yı objektif bir şekilde teraziye de koyamıyorum. Zaten Fallout 1 ve 2'yi de dönüp oynamış değilim o zamanlar, yaşım yetmiyor. Gençliğin getirdiği toylukla "yeni bir Fallout çıktı ama Bethesda yapmamış" diyorlar (diyen de aha bu dergi he), ben durup bir burun kıvırıyorum. Öte yandan ne çıksa oynuyoruz o zaman. Bilgisayarım pek bir külüstür ama Fallout 3'ü çalıştırmış ya, New Vegas da çalışır elbet diye koşup kuruyorum gariban tost makinama.

HOYYYYY performans yerlerde? Yükleme süreleri içler acısı? E kardeş motor aynı, grafikler aynı, harita desen çok da öyle daha büyük değil? Neden "bir A-PC ağlıyor gözleri yaşlı" moduna girdik şimdi? Oyun da güzel bir de, görevler sarıyor, hikâye sürüklüyor? Oynamasam olmaz? Arka plan bilgisi: O zaman nasıl kanaatkâr bir insanım bilemezsiniz. Babama ne zaman yeni bilgisayar lafı etsem "oldu gözlerim doldu" minvalinden





laflar ettiği bir dönem. O yüzden oyunları açabildiğime şükrediyorum, F:NV için de farklı olmuyor, dişimle tırnağımla kazarak oynuyorum oyunu. İlerleyebilmek için sadece oyundaki düşmanlarla değil oyunun kendisiyle de savaşıyorum resmen. Şikâyet etmiyorum ama, çünkü buna sonuna kadar değiyor.

Elimdeki oyun koca bir dünya. RYO'larda en kıl olduğum şeyi yapmıyor, "yandık bittik, insanlık tehlikede, bizi yalnızca sen kurtarabilirsin" boş balonunu şişirmiyor oyuncusunun içinde. Sözde post apokaliptik bir dünyada, çocuksu denecek yüzeysellikte enstantaneler sunmuyor tüketicisine. Seçim şansını da asla oyuncunun elinden almıyor, öldüremediğimiz NPC'ler yok, istediğiniz anda gidemediğiniz yerse çok az. Karakterler akılda kalıcı ama önceki cümlemden de anlayacağınız üzere hiçbiri oyuncunun tecrübesinden önemli değil. Görevler de pek doğal bir şekilde dallanıp budaklanıyor, 3 kelimeyle anlatılabilmenin ötesinde derinliğe sahip her biri. Düşmanlar size göre ayarlanmıyor, burnunuzu sokmamanız gereken bir yere sokarsanız kopuyor o burun (Deathclaw dolu taş ocağının yarattığı sinir hâlâ aklımda). Yetmiyor, oyun bir de bitmek bilmiyor, tam "aha bitiriyorum" diyorum yeni ve merak uyandırıcı bir ek paket çıkıyor oyuna falan. Bereketine sual olunmuyor New Vegas'ın ama esas becerisi de uzarken tavsamaması.

Böyle bir tecrübeydi ve modern Fallout oyunlarının zirvesi olarak da kaldı New Vegas. Fallout 4 çıktığında millet kamp inşa etmekten görev içeriğine bakmaya vakit bulamamıştı. İsabet de olmuştu bu çünkü bütün yan görevler "buraya git, şunu öldür" ayarındaydı, ana görevler de yazımda fena çuvallıyordu. F76'nın ne olduğu ne olmadığı üzerine de uzun uzun tartışılır ama serinin gediklilerinin istediği oyun olmadığı kesindi. Bethesda'nın markayı RYO yolundan çıkarması son gerçek Fallout oyununun New Vegas olmasına yol açtı bu yüzden. Ancak gerçek anlamda bir mirasçısı olmadığı için bu kadar iyi hatırlanması gibi bir durum söz konusu değil. Bir dönem insan etine saran gazino eliti White Glove Society'nin içindeki komployu çözdüğümüz Beyond the Beef, Ghoul'ları uzaya yollamaya çalıştığımız Come Fly With Me, Cyborg köpeğimiz Rex'e yeni beyin arandığı Nothing But A Hound Dog gibi birbirinden ilginç görevleri New Vegas'ı akıllara kazıyan. Dog ve God kişilikleri arasında gidip gelen şizofren süper mutant yoldaşımız, Old World Blues'daki psikopat tost makinası, eşiyle çocuğunu Caesar's Legion felaketine kurban veren keskin nişancı Boone gibi birbirinden eşsiz karakterleri. Yıllara meydan okuması yılların boş geçmesinin sonucu değil yani.

Bethesda vs. Obsidian

Zenimax'ın Microsoft tarafından satın alınışı bu kadar taze iken F:NV yazıyoruz bu sayfalara ki işin dedikodusunu da yapabilelim. Malumunuz Bethesda ile Obsidian artık kardeş firma konumundalar. Microsoft çatısı altında geçinme düzeylerinde bir değişme olur mu bilinmez ama Bethesda'nın Obisidian'ı pek sevmediği izlenimi hakimdi bugüne kadar. Eski Obsidian ve Black Isle kodamanlarından Chris Avellone'un yazdığı Fallout Bible'ı zerre sallamamaları, kendi yaptıkları Fallout'lara kıyasla serinin sadık hayranlarının çok daha fazla beğendiği New Vegas'ın hiçbir koşul altında adını bile anmamaları herhalde tesadüf değil. Obsidian'ın da F:NV döneminde gösterdikleri tavır yüzünden (centilmenliği gördüğüm kadarıyla elden bırakmasalar bile) alttan alta Bethesda'ya pek bayılmadığını sanıyorum. Malum, Bethesda, Obsidian'a, oyunun Metacritic notu 85 ve üzeri olduğu takdirde ikramiye vaat etmişti. Fallout: New Vegas'sa çok çok kısa bir sürede, Bethesda'nın Gamebryo motorunda gram yetkin olmayan Obsidian ekibinin elinden yeterince cilalanamadan çıkmış, milyon tane hata barındırdığı için de bu inceleme puanlarına yansımıştı. Obsidian o ikramiyeyi alamadı, öte yandan Bethesda da hiç Obsidian'ın gölgesinden kurtulmasını sağlayacak kalitede bir Fallout oyunu yapamadı :P





neden efsane oldu?



Her Türden Hikâye Aranıp Bulunabiliyordu:

Oyunun ana hikâyesi fraksiyonlar ve New Vegas şehrinin geleceği etrafında dönüyordu. Doğruya doğru, ben kendi adıma "tüm insanlığın (veya bir parçasının) kaderini belirleme" hikâyelerini pek sevmiyorum. Bunun sebebi de pek çok yapımcının oyuncu pohpohlama işini dozunda bırakamaması (size bakıyorum Bethesda ve BioWare). F:NV bu hataya düşmemekle beraber hem arkadan gelen ek paketleriyle hem yan görevleriyle ufak çaplı, daha kişisel hikâyeler arayanları öyle bir doyurdu ki zihnen domuz yutmuş anakonda gibi yattık uzun süre.

Karakterler F:NV Tecrübesinin Harika Ama Vazgeçilebilir Parçalarıydı:

Klasik RYO yapımcılarının elinden çıkma bir oyunda karakter övmek biraz boş oluyor aslında. Adamların peynir ekmeği ilginç karakterler yapmak çünkü. Özellikle iyi yoldaş yazmak, RYO yapmanın raconunda var. Ancak Obsidian F:NV'yi yapana kadar bu prensip kendine, tek bir taşın yerini değiştirseniz bunu hatırlayan, Gamebryo ürünü yekpare açık dünya bir oyunda yer bulamamıştı (Bethesda oyunlarında Daedra Prensleri haricinde pek akılda kalıcı karakter yok malum, Sheogorath'a selamlar). F:NV'deki esas başarı, bu karakterleri iyi yazmanın yanında oyun dünyasına çok iyi yerleştirmekti. Bizim kız Veronica'nın ustası Father Elijah ve eski aşkı Christine'i Sierra Madre'de bulabiliyor, Caesar'ın adı çok zikredilen eski sağ kolu Joshua Graham'la New Canaan'da hasbihal edebiliyor, House'un bizden önce tuttuğu "öteki kurye"yle karşılaşabiliyorduk. En güzeli de oyundaki bütün karakterleri öldürebilmemiz ve oyunun buna rağmen devam etmesiydi. Oyunun ölmesine izin vermediği tek karakter Yes Man'di.







Oyunu Doğru Oynamanın Yolu Wild Wasteland'den Geçiyordu:

Fallout evreni %100 karanlık olmayan, bazen epey komik bazen de epey acayip sürprizlerle dolu bir evrendir. İlk oyunu oynarken ıssızda T.A.R.D.I.S.'le karşılaşmam hâlâ aklımdadır mesela. Fallout: New Vegas bunu sonuna kadar kucaklayan bir oyundu ve bu yüzden yeri gönüllerde ayrıydı. Oyunun başında seçebildiğiniz Wild Wasteland karakter kartıyla acayipliklerini bir üst seviyeye çıkarabiliyordunuz. Serinin alışıldık garipklikleri olan uzaylılardan, Monty Python, Doctor Who, Aliens, CSI gibi pek çok esere göndermeler bu kartı seçince karşınıza çıkıyordu ve oyunu oynamanın doğru yolu kendinizi bu acayipliklerin kucağına bırakmaktı.

Muhtemelen Oyun Tarihindeki En Sağlam Hikâye Eklentilerine Sahipti:

"BLOOD AND WINE!!1!1!" diye tribünlerde tezahürata kalkacak arkadaşları bir kenara alalım lütfen, Blood and Wine kötü demiyorum. Blood and Wine hem fiyat/performans oranı hem hikâyesinin etkileyiciliği açısından muazzam bir paket. Ancak ondan yıllar önce tanesi 5 dolar gibi bir fiyattan çıkan F:NV ek paketleri, yapım bütçesi harici bir alanda ondan aşağı kalır değildi pek. Dead Money aşk, ihanet ve aç gözlülüğü konu alan depresif bir korku hikâyesiydi. Honest Hearts din temasını işleyen bir açık hava macerasıydı. Old World Blues robotlarla takıldığımız, insanı gülmekten kırabilen bir "Pulp" bilimkurgu denemesiydi. Lonesome Road'sa pek sevgili kuryemizin yolculuğunda kişisel bir durak ve F:NV macerasına hoş bir kapanıştı.

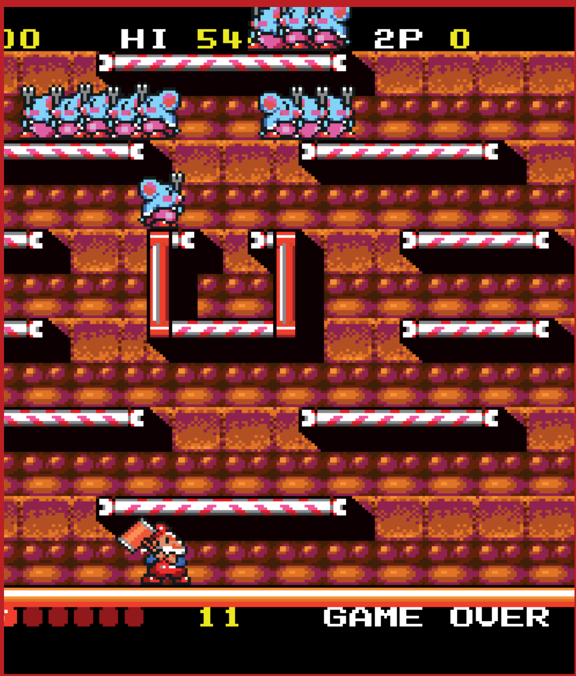


Her Kafadan Farklı Ses Çıkıyordu ve Kafalar Da Çoktu:

Karma sistemi Fallout'un alametifarikalarından da olsa F:NV'de Obisidian'a yeterli gelmemişti. Bu yüzden oyuna hiçbiri net bir şekilde iyi veya kötü olmayan bir dolu fraksiyon eklenmişti. Pastanın kaymağı da her birinin gözündeki itibarımızın ayrı ayrı ölçülmesi olmuştu. Hem NCR, hem Mr. House, hem de Caesar's Legion'la iyi geçinebiliyorduk. Elbette senaryoda ilerlemek istiyorsak aralarından birini seçmeye zorluyorlardı bizi. Ancak ahlaki tonları o kadar iyi ayarlanmıştı ki herhangi biri %100 doğru, %100 iyi veya %100 kötü seçimmiş gibi hissettirmiyordu. Hepsine "yallah!" çekip bağımsız bir New Vegas için de savaşabiliyorduk ancak bu bile net bir şekilde en iyi seçim olmuyordu.



SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



DON DOKO DON *[ARC/FC/PCE]*

90'larda ülkemizin atari salonlarında hayli popüler olan Snow Bros'u bilirsiniz. Bu ay ona hayli benzeyen başka bir oyun tanıtmak istiyorum sizlere. Zira geçmişte de gene ona benzerlik gösteren Nigtmare In The Dark'ı da tanıtmıştım. Bu arada Bubble Bobble'a da benzetiliyor oyun ama ben Snow Bros'a daha yakın buldum açıkçası.

Don Doko Don girişte bahsettiğim üzere Snow Bros'a oynanış olarak hayli benzeyen bir oyun. Snow Bros'da düşmanları kar topuna çevirerek birbirlerine atıyordunuz, bunda da çekiçle vurup sersemlettikten sonra kendiniz fırlatıyorsunuz. Aradaki tek belirgin fark bu. Onun haricinde birebir aynı şekilde tek ekran turlarda ilerliyor, düşmanlar çeşitleniyor, güçlendiriciler falan topluyor, boss savaşları yapıyorsunuz, hatta bir turda çok vakit kaybederseniz de benzer şekilde bir şeytan bile geliyor.

İlginç şekilde iki oyunun çıkış tarihleri bile aynı neredeyse. Ama kim kimden çaldı bilmiyorum, günahı boynuna artık. Lakin hakkını vermek lazım, Snow Bros daha iyi bir oyun. Gene de Snow Bros'u seviyorsanız keyifle oynarsınız diye düşünüyorum, şahsen ben keyif aldım. Bir de devam oyunu var ama o bildiğiniz platform oyunu, haberiniz olsun. ■ **EMRE S.**

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

ÖHLINS HYPER RALLY [PS1]

Günümüz için ilkel kalsa da PS1 döneminin üç boyutlu grafiklerinin kendine özgü bir havası olduğunu düşünüyorum. Atari 2600 oyunlarındaki ses ve grafiklerin bir süre sonra kafa yaptığına inandığım gibi. Geçenlerde de elime 1996'da çıkan bu oyun geçti, ben de araç içi kamerasından oynayarak dönemi yad ederim diye başladım oynamaya.

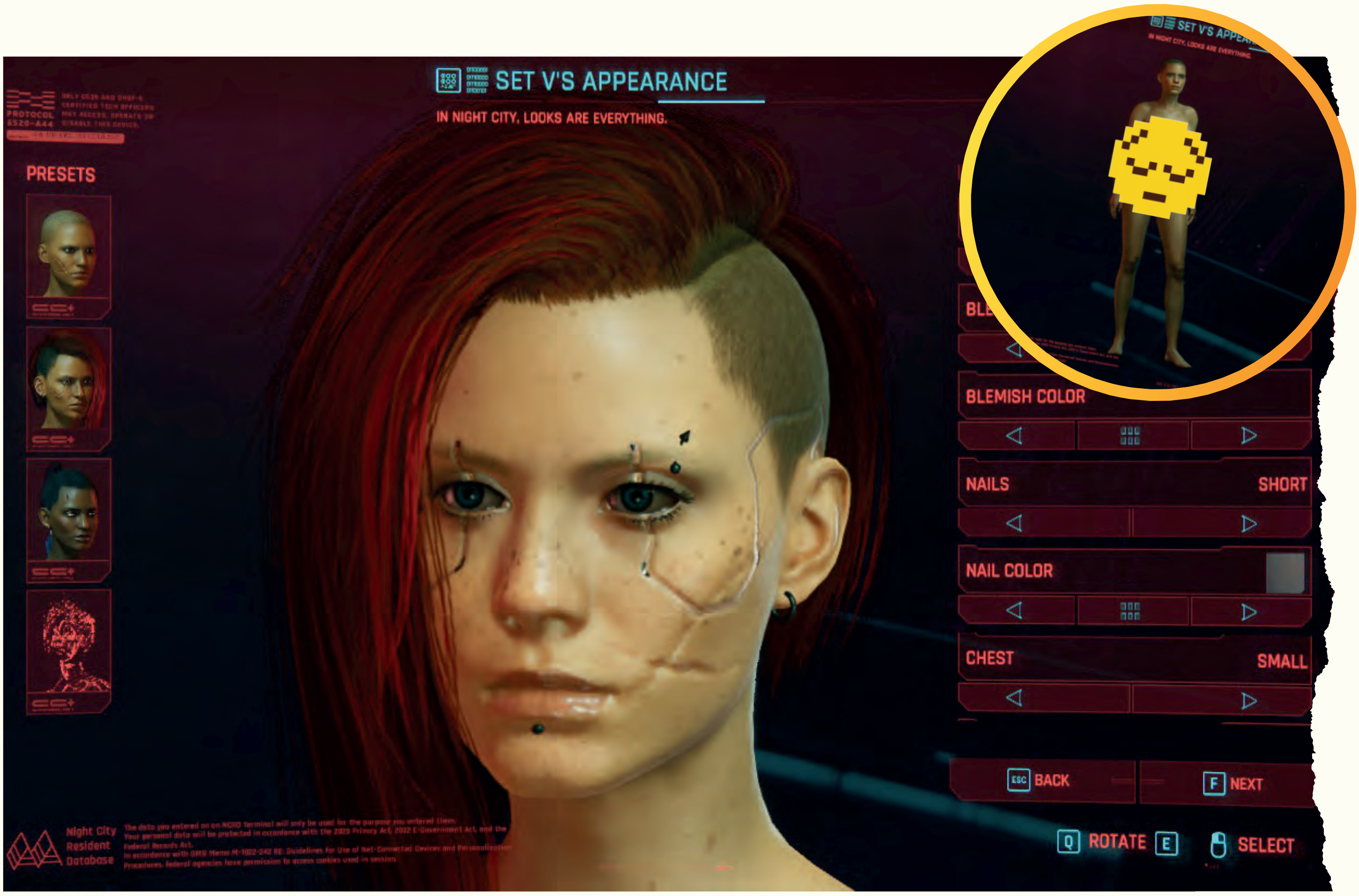
Ne var ki oyunu oynayabilmek imkânsızdı. Samimi söylüyorum ben hayatımda bundan daha kötü kontrollere sahip bir yarış oyunu oynamadım. Keza bırakın viraj falan almayı, arabayı düz yolda tutmak bile neredeyse imkânsız. Parmağınızdaki herhangi bir atom yön tuşlarındaki herhangi bir atom ile temas ettiği anda araba o yöne bildiğiniz kafa atıyor. Bu durumun üstesinden gelebilmem için arabanın süspansiyon ayarlarını en felçli haline getirmem ve 2-3 saat kadar uğraşmam gerekti.

Tabii kontrollerin bu imkânsız hali oyunu da gereğinden zor bir hale getiriyor. Düz yolda bile tutamadığınız bir oyunda arabanızın belirli bir hasar limiti olduğunu ve zamana karşı yarışırken bu limiti doldurduğunuzda direkt Game Over olduğunuzu hayal edin. Kolay zorluğa aldığınız oyun size ecel terleri döktürüyorsa Souls serisi ancak getir götürünü yapar yani. Youtube videolarında bile bitirebilen yok :)

Grafiklerin tadını çıkarma hayalim de suya düştü bu arada. Çünkü grafikler dönemin standartlarının bile çok altında olduğu için özgün havasını da yansıtamıyor maalesef. Zira araç içi kamerasından oynayabilmek için Daredevil olmak gerekiyor, çünkü grafikler o kadar kötü ki neyin ne olduğu gerçekten de hiç anlaşılmıyor.

Oyuna dair tek güzel şey hard-rock müzikleriydi ki onu da T's Music yapmış zaten, bu oyun için beste yaptırmayı kabul ettiren adamın elini öpmek lazım cidden. Onun haricinde kalan her şey bir reklam oyunundan beklenen kalitede maalesef. Neredeyse kimsenin de varlığından bile haberdar olmadığı bir oyun ha bu arada Öhlins Hyper Rally. Şaşırdık mı peki? Hayır. ■ **EMRE S.**





NEY DEĞİL, ZURNA *[CYBERPUNK 2077]*

Yıllarca beklesem bile, oyunun çıkışının son çeyreğinde herkes gibi ben de kıvranmaya başlamıştım. Ha çıktı, ha ertelendi derken o gün geldi ve yumruğumu ısırarak 'yükle' butonunu beklemeye başladım. Oyunu ancak bir sonraki gün işten eve geldiğimde oynayabilecektim. Gece resmen şöyle uyudum: "Herkes şu an oynuyor... Düşünme Aygen, uyu artık! Öf ama sabaha kadar oyunun içinden geçecek herkes... Uyu artık!"

Evet MAALESEF sabah işe gittim. Akşama kadar ne Twitter'a bakıyorum ne Instagram'a ne Reddit'e... Kendimi sosyal medyadan soyutlama işlemi elbette başarılı olmadı. Çünkü meraĞım vardı... Twitter'da yorumlar karışık. Kimi iyi diyor, kimi kötü. Dur dedim kendime. Sen bir kendin oyna da, ondan sonrasını düşünürsün.

Okuldan gelen 10 yaşında bir çocuk gibi koşarak geçtim oturdum bilgisayarın başına. Üstümü bile değiştirmedim. Açtım oyunu, inceledim biraz. Hemen bir kadın karakter oluşturdum. Yok saçını değiştir, yok suratına kablo mablo ekle derken en son genital kısmına geldim. Şöyle bir bakıp, iki eğlendikten sonra oyuna geçmeye karar verdim.

Ben heyecandan oyundaki sıkıntıları önemsemiyorum bu arada, über güzel gidiyor her şey. Jackie'yle beraber adrenalinden adrenaline koşmacalar falan her şey keyifli derken, Jackie'nin vurulması... Valla utanmasam ağlayacağım ekranın karşısında. Taksiden inip yere falan çömdüm. İçim buruk kaldı. Onun anısına bir dakikalık saygı duruşundan sonra Dexter'a gittim. Kafamıza sıktı... Ya tövbe estağfurullah.

Neyse efendim bir takım olaylar neticesinde konu Silverhand'le tanışmaya geldi. Anlaşılan kendisi bayağı sorunlu bir tip. İlk tanışmamız pek de güzel geçmedi. Zaten bir ayılıp bir bayılıyoruz bu süre içerisinde. Artık en son Misty'nin bize verdiği haplardan birini almayı başardım ve beynimizi kemiren bu illetten kurtuldum. İllet diyorum da seviyorum be Johnny'i :)

V Kafası güzelken herhalde duşa girmiş, orada uyandı. Yanda görevlerde yazıyor: "Giyin". Envanteri açtım tam giydireceğim bir de ne göreyim, oyunun başında genital bölgesi ayarlarıyla oynadıktan, eğlendikten sonra düzeltmemişim… Ya ama neden yaaa. 4-5 saattir oynuyorum bu oyunu... Böyle ekrana bakakaldım. Hakan yanımda, benimle dalga geçiyor. Orada yıkıldım dostlar. Oyunun akışını etkiler mi bilinmez, o kadar da oynamışım... Dedim yok olmaz, ben bunu baştan açacağım. Cidden oyunu o gece baştan açtım. Yarısını Hakan, yarısını ben oynadım, böylece kendi güncelime gelmeyi başardım. Sonra öğrendim ki hikâyeye de bir etkisi yokmuş. Neyse bu da böyle bir anımdı, hadi şimdi ne yaparsanız yapın bu bilgiyle. Bu anımı da size aktardıktan sonra ekleyeceğim son şey şu: OYUNDA DEĞİŞTİRİLEMEYECEK ÖZELLİKLERİ SEÇERKEN 3 MİLYON KERE KONTROL EDİN. ■ Aygen

MEDYA

DİZİ // FİLM // KİTAP // ALBÜM

CARNIVALE



1930'ların sonu Amerika'sı. Büyük Buhran tüm ülkeyi kırıp geçirmekte, ekonomik çöküş sonrasında bankalar çiftçi ve işçileri sömürmekte. İnsanlar kıyametin geldiğine inanmakta ve işin ilginç yanı kıyamet gerçekten de kapıda. Böyle bir zaman ve ortamda iyiliğin ve kötülüğün yeryüzündeki temsilcilerinin ilk insandan beri yaptıkları savaşta ne Cennet galip gelebilmiştir, ne de Cehennem. Ancak son temsilcilerin çarpışması, çok yakında.

Carnivale (2003-2005) iflas ederek her şeyini kaybeden Ben'in ülkeyi turlayan, gizemli ucubelerden oluşan bir karnavala katılmasıyla başlıyor. Yaşanan esrarengiz olaylar ve sonradan dâhil olan rahip Justin'le (Clancy Brown) beraber izleyiciye bir senaryo şöleni sunuyor. Carnivale, senaryo kurgusu ve oyunculuklarıyla klasiklerin arasına girebilecekken HBO'nun Rome'a bütçe ayırmak için bitirmesiyle konusu bağlanmış gibi gözükse de büyük resimde yarıda kalmış bir dizi (Rome gibi bir şaheseri de 2 sezonda yediler ya, neyse). 5 Primetime Emmy ödüllü dizi, bence TV tarihindeki psikolojik olarak en başarılı iyi & kötü savaşlarından birini sergiliyor. Dizinin ağır tempolu, tekinsiz ortamlar sunan, karanlık, gizemli ve bol tozlu olduğunu söylemeliyim.

Unutmadan; dizi en sevdiğim intro'ya sahip, izlemeyecekseniz bile göz atın derim. ■ **Göker**

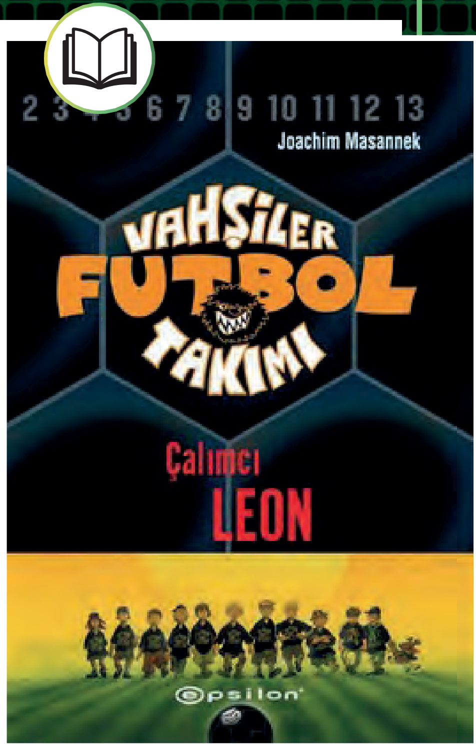
JOACHIM MASANNEK

VAHŞİLER FUTBOL TAKIMI

Bir spor çerçevesinde gelişen hikâyelerde bence en önemli kısım, o sporu sevmeyen ya da haz etmeyen kişileri bile sürükleyebilmesi. Vahşiler Futbol Takımı da bunu başarıyla gerçekleştiriyor bence. Küçüklüğümde de futboldan pek de keyif almayan ben, kitabın ilk cildi olan "Çalımcı Leon"u tek solukta okumuştum. Bunu da başarması çok şaşılası değil aslında. Okuyan kişi, Leon'u gerçekten iyi bir şekilde tanıyabiliyor ve empati kurabiliyor da ondan bu "futbol" muhabbeti can sıkıcı olmuyor.

Aslında kitap 10 ila 12 yaşlarındaki kişiler için yazılmış, nitekim ben de küçükken okumuştum. Bu yaşlardaki çocuğunuza, yeğeninize, kuzeninize okuma alışkanlığı da kazandırmak adına tavsiye ediyorum, zaten o cepte. Aslında burada bu kitabı anlatmak istememin başka bir sebebi daha var, benim bu kitapla tanışma hikâyem de biraz "dolaylı". Bilmem hatırlar mısınız Fox Kids, Jetix'e evrilmişti. Orada da A.T.O.M. diye bir çizgi film vardı. Heh işte, o çizgi filmden uyarlanan aylık bir dergi yayımlanırdı. Bu dergi tabii ki çocuklara hitap ettiği için çocukların dikkatini çekecek oyuncaklar ya da eşantiyonlar verirdi.

Dergilerin bir tanesinde de hediye olarak bu kitabın ilk bölümü verilmişti. Futbolu sevmediğimi zaten söylemiştim. "Bu kitabı okuyacağıma aynı sayıyı 100 kere okurum!" diyordum inatçı bir tavırla. Bu tavırdan uzunca bir süre sonra, sebebini hatırlamadığım bir nedenden ötürü, kitabı elime aldım ve tek oturuşta bitirdim. Üstelik kitap kapağının üzerindeki kocaman "A.T.O.M. dergisinin armağanıdır" yazısının dikkatimi sürekli dağıtmasına rağmen. ■ **Cevdet**





IN THE MOOD FOR LOVE

Kadın giderken ardından adama bakar, adam kadının yolunu gözler, boş sokağa kaçamak bir bakış, kızıl perdeleri kabartan hafif bir rüzgâr, neon ışıklar altında sigara dumanları, kadın gider, erkek bekler... Özler. Bu sözler zihninizde nasıl yansımalar yarattı bilmiyorum ama filmlerine derin bir romantizm sinen Wong Kar-Wai'nin elinde bu sözler içinde tonla anlam barındıran karelere dönüşür.

1960'ların Hong Kong'unda aynı apartmanda komşu olan Chow ve Chan çiftleri iç içe geçen karmaşık ilişkiler yumağına fütursuzca savrulurlar ve aşk derinleşirken film de daha kırmızı tonları koyar ekrana. Zaten bu bir atmosfer ve duygu filmi, replikler özlem ve beklentiyle kapı kenarını tıklatan ve nihayetinde hayal kırıklığına uğrayınca merdiven korkuluğunu usulca kavrayan parmaklardan ya da içinde fırtınalar koparken köhne bir erişte dükkânında yemeğini yemekten daha mühim değillerdir. Genelde yazılı bir senaryoyla çalışmayan yönetmen bu film özelinde neredeyse tamamı doğaçlama diyaloglar kullanmış ama ortaya çıkan bütünün içinde hiç sırıtmıyor bir şekilde bu sözler. Ama bakışlar içinize işliyor, Bayan Chan'ın her sahnede giydiği farklı kostümler onun değişken ruh halini ve sahnenin tonunu belirlerken Bay Chow'un sıkıcı takım elbiseleri hep içindeki çocuğu ortaya çıkmaya zorlayan renkli kravatlarla süsleniyor. Deli gibi yağmurun altında bekledikleri sahneler, yavaş çekimle akan Hong Kong gecesine eşlik eden o müzik, sıkış tıkış mekânlar, insanlar... Hepsi yenilenmiş 4k versiyonunda çok daha canlı, çok daha etkileyici geliyor ilk izlediğim 10 yılın ardından.

Aşkın nefes alabileceği çok az zaman ve yer varken ikili yine de birbirlerine dürüst kalarak o sırrı yaşatıyorlar, yaşıyorlar ve sır da vakti geldiğinde o kovuğa gömülüyor kimse bilmesin yalnızca yaşayanlarda kalsın bu sır diye. Aşk Zamanı işte böyle bir yarım aşkın ve bir imkânsız zamanın filmi, tüm kızıl ve yeşilleriyle zamanı ve aşkı yarım bırakıp gitse de hangi aşk ve zaman tamamına erer ki zaten? ■ **Eren E.**



BJÖRK

VESPERTINE

Bjork'ün 30 küsur yıllık kariyerine baktığımızda şüphesiz olarak parlamasını sağlayan albümlerin başında Homoghenic gelecektir. O albüme ait Hunter ve Joga sadece efsane statüsüne çıkmış şarkılar olmakla kalmamış, aynı zamanda deneysel, risk alan yapılarıyla fazlasıyla takdir edilmişlerdi. Vespertine'ın ilk çıktığında kısmen beğenilmemesi ve fanların fazlasıyla şaşırmasının nedeni de bu olsa gerek. Vespertine, Homoghenic'in aksine çok daha şahsi ve özel bir deneyim sunuyordu. Dışa dönük hissiyatların aksine, içten içe yakılan ağıtların ve daha dürüst şarkı sözlerinin albümüydü Vespertine.

Albüme başlar başlamaz kulaklarımızı Hidden Place karşılıyor. Bjork'ün klasik tiratlarının aksine gürültülü, vokal ile müziğin zaman zaman çatıştığı ve çatışmadan ahenk bulan bir şarkı. Benim favorim artık kült olmuş Pagan Poetry'nin hem Bjork'ün kimliğini sahiplenirken hem de yaşayan ve hisseden bir kadına ait modern bir ağıt havasıydı. Dinleyiciler ve eleştirmenler elektronik müziği ileri taşıyacak, ritmi ve temposuyla dinleyenleri transa sokan şarkıları bu albümde bulamadılar ama Bjork'ün amacı da bu değildi zaten.

Vespertine'i seviyorum çünkü Bjork'ün yaşadığı değişimin ilk adımıydı aynı zamanda. Dinleyene iyi hissettirme derdi olmayan, müziği ve akıcılığı kendi iç buhranlarını anlatma aracı olarak kullanan, her şarkıda tek bir uzun kurgunun devam ettiği bu albüm belki de Bjork'ün en deneysel çalışmalarından biriydi. ■ **Ali**

Oyungezer
SAYI: 164 - 2021/06

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.





OGZ

www.oyungezer.com.tr